ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ

ИСТОРИЯ И ФИЛОСОФИЯ НАУКИ

(наименование дисциплины (модуля))

54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цели дисциплины:

Основной целью программы дисциплины является формирование у магистранта цельного научного мировоззрения и получение научно-исследовательских компетенций, связанных с профессиональной деятельностью в сфере искусства.

2. Задачи дисциплины:

- изучение научного знания в его историческом развитии, научных методов и концепций, взаимоотношения науки и философии;
- освоение философского подхода к явлениям окружающего мира и деятельности человека;
- овладение понятийным научным аппаратом в работе с различными источниками информации.

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-1.**Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий;
- **УК-5.**Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Приёмы обобщения и систематизации в работе с информацией;
- Основные источники информации в различных сферах жизни и профессиональной деятельности;
- Принципы оценки идей, решений, концепций применительно к поставленной задаче;
- Принципы различения фактов, мнений, интерпретаций и оценок в потоке информации;
- Механизмы межкультурного взаимодействия в обществе на современном этапе, принципы соотношения общемировых и национальных культурных процессов;
- Определяет исторические этапы в развитии национальных культур и философской мысли;

Уметь:

- Проводить анализ поставленной задачи;
- Систематизировать полученную информацию;
- Сформулировать точный запрос на получение необходимой информации;
- Применять критерии оценки информации;
- Отличать при обработке информации факты от мнений, интерпретаций, оценок;
- Формулировать собственное мнение на базе широких сведений по изучаемой проблеме;
- Оценивать достоинства и недостатки возможных решений;
- Анализирует современное состояние общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах;
- Соотносит современное состояние культуры с ее историей;

Владеть:

- Выстраивать информационные факторы по приоритетности влияния на решение

- задачи;
- Совокупностью навыков в поиске информации применительно к поставленной задаче;
 - Применять системный подход к решению прикладных и теоретических задач;
 - Делать собственные выводы по проблеме;
 - Аргументировать свою точку зрения, защищать свою концепцию.
 - Оценивает различные общественные явления, в которых отражено многообразие культуры современного общества, в том числе явления массовой культуры.

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрена промежуточная аттестация студентов:

- Теоретический экзамен.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 академических часов.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Философское осмысление истории науки: смена научных парадигм в контексте эпох. Древний Восток: путь от преднауки к науке. «Греческое чудо» и рождение теоретического знания
- Тема 2. Достижения науки арабско-мусульманского Средневековья. Наука Средних веков под опекой церкви
- Тема 3. Становление экспериментального естествознания Нового времени. Место науки в индустриальном обществе. Взаимосвязь научной и промышленной революций Нового времени. Развитие технических наук и политехнического образования. Особенности парадигмы механицизма.
- Тема 4. Естествознание XIX века и принцип развития. От механицизма к эволюционизму. Революция в физике на рубеже XIX-XX вв. и сдвиг от классической к неклассической науке. Социальные науки XX века и социальная практика. Путь от эволюционизма к историзму.
- Тема 5. Постиндустриальное общество и постнеклассическая наука XXI в. Глобальный эволюционизм и синергетика как парадигмы современной науки. Постнеклассическая наука, NBIC-технологии и идеология трансгуманизма.
- Тема семинара 1. «Греческое чудо» и рождение теоретического знания. Естествознание XIX века и принцип развития. От механицизма к эволюционизму.
- Тема семинара 2. Постнеклассическая наука, NBIC-технологии и идеология трансгуманизма.

ПЕДАГОГИКА ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ

(наименование дисциплины (модуля))

54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины.

Основной целью программы дисциплины является формирование у магистрантов педагогических компетенций, обеспечивающих эффективное решение научных, профессиональных, личностных проблем педагогической деятельности в вузах; формирование исследовательской компетенции в области основных вопросах педагогики высшей школы как области гуманитарного, антропологического, философского знания вообще и как науки о воспитании и образовании, в частности.

Задачи дисциплины:

- вооружить знаниями о педагогических и психологических основах обучения и воспитания высшей школы;
- сформировать представление о современной системе высшего образования России и за рубежом, основных тенденциях развития;
- научить применять современные педагогические технологии, методы и средства организации самостоятельной учебной и научно-исследовательской деятельности студентов в высшей школе;
- подготовить к решению коммуникативных проблем, возникающих в процессе обучения;
- сформировать основы профессионально-педагогического мастерства преподавателя высшей школы;
- подготовить к процессу организации и управления самообразованием и научно-исследовательской деятельностью студентов.

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-3.** Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели;
- **ОПК-5.** Способен осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования

Знать:

- Теорию и методологию психологии управления;
- Базовые понятия и принципы прикладной психологии и педагогики;
- Понимает специфику психофизиологических особенностей учащихся различного возраста;
- Основы ораторского мастерства;
- Принципы мотивации обучающихся к профессиональной деятельности в дизайне
- Методику подачи профессиональной информации в педагогической деятельности;
- Методы планирования образовательных процессов;
- Методику разработки образовательной программы;
- Методическую работу;
- Принципы грамотного изложения основ теории и практики искусства и дизайна;

Уметь:

- Организовать работу команды, определить стратегию ее деятельности, мотивировать команду для ее исполнения
- Выстраивать коммуникацию с обучающимися на основе педагогических

- принципов;
- Осуществляет взаимодействие с людьми в коллективе;
 - Структурирует информацию, подаёт её логично, системно и на доступном возрасте обучающихся уровне;
 - Осуществлять планирование образовательного процесса;
 - Вести лекционные и практические занятия в общеобразовательных организациях, организациях профессионального образования, организациях дополнительного образования;

Владеть:

- Психологическими методами управления профессиональным коллективом;
- Инструментами анализа и оценки личностной характеристики обучающихся;
- Анализирует учебные действия обучающихся;
- Системой оценки учебной работы обучающихся соотносно их возрасту и профессиональному уровню.

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрена промежуточная аттестация в форме теоретического экзамена

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 ак. часов.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

1. Объект, предмет, задачи и основные категории педагогики высшей школы
2. Источники и методы научно-педагогических исследований
3. История развития педагогики высшей школы за рубежом
4. История развития педагогики высшей школы в России
5. Структура педагогического мастерства: педагогическая техника культура, педагогическая этика и такт, педагогические способности и авторитет.
6. Психологические основы педагогики высшей школы
7. Психологические аспекты обучения в процессе высшего образования как социально-культурного взаимодействия

МЕТОДОЛОГИЯ НАУЧНОГО И ПРОЕКТНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ

(наименование дисциплины (модуля))

54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины:

Основной целью программы дисциплины является формирование у студента фундаментальных знаний и практических навыков в научном и проектном исследовании при создании средовых объектов. (*Системное и критическое мышление, межкультурное взаимодействие, научно-исследовательская деятельность, инновационно-технологическая деятельность, профессиональная экспертиза*)

2. Задачи дисциплины:

- **Развить способность** осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий.
- **Сформировать умение** анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия
- **Выработать способность** работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения
- **Развить способность** проводить прикладные экспериментальные исследования и изыскания в области инновационных технологий дизайна; определять перспективные направления развития технологий дизайна; осваивать и использовать инновационные технологии в своей творческой проектной деятельности.
- **Сформировать умение** осуществлять оценку качества проектных решений в дизайне и собственно произведений и объектов дизайна; давать искусствоведческий анализ произведений дизайна.

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-1.**Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий.
- **УК-5.**Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия.
- **ОПК-2.**Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения
- **ПК-2.**Способен проводить прикладные экспериментальные исследования и изыскания в области инновационных технологий дизайна; определять перспективные направления развития технологий дизайна; осваивать и использовать инновационные технологии в своей творческой проектной деятельности.
- **ПК-5.** Способен осуществлять оценку качества проектных решений в дизайне и собственно произведений и объектов дизайна; давать искусствоведческий анализ произведений дизайна.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Приёмы обобщения и систематизации в работе с информацией;

- Механизмы межкультурного взаимодействия в обществе на современном этапе, принципы соотношения общемировых и национальных культурных процессов;
- Определяет исторические этапы в развитии национальных культур и философской мысли;
- Методы научного исследования в практической работе в области дизайна;
- Особенности предпроектного и проектного исследования в проектной деятельности в дизайне;
- Методику планирования и осуществления предпроектного и проектного исследования;
- Критерии оценки качества дизайн-проекта;
- Историю искусства и дизайна, основные течения, стили, центры развития, персоналии;

Уметь:

- Проводить анализ поставленной задачи;
- Систематизировать полученную информацию;
- Анализирует современное состояние общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах;
- Соотносит современное состояние культуры с ее историей;
- Производить отбор наиболее целесообразных методов исследования в своей работе;
- Проводить предпроектные изыскания и проектные исследования в дизайн-проекте;
- Определять содержание и форму - стилистику проекта;
- Анализировать специфические профессиональные решения проекта/объекта дизайна;

Владеть:

- Выстраивать информационные факторы по приоритетности влияния на решение задачи;
- Оценивает различные общественные явления, в которых отражено многообразие культуры современного общества, в том числе явления массовой культуры.
- Навыками проведения научно-практических, технологических, культурологических исследований в профессиональной деятельности;
- Использовать результаты исследований для формулировки концепции произведения дизайна;
- Квалифицирует объект / проект дизайна;
- Оценивает объект / проект дизайна по общепризнанным критериям оценки;
- Оформляет экспертную оценку в форме искусствоведческой аналитической записки или критической статьи;
- Способен проводить теоретические, прикладные и научно-практические исследования в профессиональной области; оформлять результаты исследований и использовать практической и творческой работе.
- Осуществляет мониторинг перспективных научных исследований в области специализации. Следит за развитием технологий в области дизайна и искусства; актуализирует собственные знания и навыки в практической деятельности

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрена промежуточная аттестация студентов:

- Зачет с оценкой

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 ак. часа.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

Раздел 1. Введение

Тема 1. Основные термины и определения принципов и способов организации и построения теоретической и практической деятельности

Раздел 2. Методы, стратегии и способы научного и проектного исследования

Тема 1. Эмпирический и теоретический уровни науки.

ЭКОНОМИКА КУЛЬТУРЫ

(наименование дисциплины (модуля))

54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель освоения дисциплины.

Формирование у студентов знаний об экономике культуры, основных элементах структуры отрасли, содержании основных форм и методов ее хозяйственной деятельности, а также умения применять эти знания в исследовательской и практической деятельности.

2. Задачи освоения дисциплины.

В рамках освоения программы данного курса магистратуры выпускники могут готовиться к решению **задач профессиональной деятельности** следующих типов: организационно-управленческий, проектно-аналитический, производственно-технологический, научно-исследовательский, педагогический.

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-2.** Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

знать:

- Общую структуру концепции реализуемого проекта;
- Типовые задачи в реализации проекта;
- Методику SWOT-анализа;
- Методику определения требуемых ресурсов для реализации проекта;
- Принципы планирования действий применительно к поставленным задачам;
- Механизмы использования самоконтроля в работе над реализацией проекта;
- Формы представления проекта заинтересованным сторонам и «заказчикам»;

уметь:

- Определяет круг задач в рамках поставленной цели;
- Формулирует взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели;
- Определять в рамках поставленных задач по проекту имеющиеся ресурсы и ограничения;
- Проводить SWOT-анализ проекта;
- Выбирать и оптимизировать ресурсы для решения задач;
- Осуществлять самоконтроль в работе над реализацией проекта;
- Оформлять проект в необходимом формате согласно целеназначению и требованиям сложившихся нормативных и профессиональных стандартов

владеть:

- Общим системным видением реализации проекта;
- Критериями оценки проекта;
- Навыками корректировки решений на основе анализа;
- Прогнозирует ожидаемые результаты решения проектных задач;
- Разрабатывает план действий по решению поставленных задач.
- Корректирует проектные решения и план действий согласно новым факторам и изменению ситуации
- Перспективным видением развития проекта в дальнейшем, способами его совершенствования;
- Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории.

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрена промежуточная аттестация в форме *зачета*.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 ак. часа.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

Тема 1. Предмет дисциплины «Экономика культуры». Экономический кругооборот в социально-культурной сфере

Тема 2. Национальный проект «Культура» (2019-2024 годы). Цели и задачи Проекта

Тема 3. Мероприятия Национального проекта «Культура» по экономическому развитию отрасли

Тема 4. Механизм реализации Национального проекта «Культура».

Тема 5. Организационно-правовые формы юридических лиц в социально-культурной сфере

Тема 6. Базовые экономические категории

Тема 7. Факторы предпринимательской стабильности

Тема 8. Эффективность использования ресурсов в сфере культуры

Тема 9. Виды рынков и их функции. Структура и инфраструктура рынка в сфере культуры

Тема 10. Формы и типы рыночных связей в сфере культуры

Тема 11. Теория фирмы. Формирование и движение капитала

Тема 12. Человеческий капитал как интенсивный фактор роста и развития организаций культуры

Тема 13. Мотивация как фактор повышения эффективности работы персонала организации сферы культуры

Тема 14. Издержки и прибыль. Показатели рентабельности фирмы. Механизм ценообразования

Тема 15. Стратегическое планирование деятельности организаций культуры. Бизнес-планирование

Тема 16. Маркетинг как основа планирования деятельности организаций культуры

Тема 17. Современные проблемы экономики в сфере культуры и пути их решения

ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБЩЕНИЕ НА ИНОСТРАННОМ ЯЗЫКЕ

(наименование дисциплины (модуля))

54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цели дисциплины:

Основной целью программы дисциплины является формирование у магистранта прикладных компетенций, необходимых для осуществления устного и профессионально-делового академического общения на иностранном языке.

2. Задачи дисциплины:

- Освоение иностранного языка до уровня профессионального применения в деятельности по профилю специализации;
- Освоение и применение основ фонетики, грамматики, необходимого минимума профессионально-деловой академической лексики, стилистики формальной речи, речевых структур, особенностей межличностной и межкультурной коммуникации в профессиональном деловом общении.

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-4.** Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Коммуникационные технологии в профессиональном взаимодействии
- Иностранный язык / языки: лексику общего и профессионального характера;
- Принятую в международном художественном сообществе профессиональную терминологию;
- Терминологический словарь профессии, специальную лексику и устоявшиеся в профессиональной среде выражения;
- Типологию форм речевой и текстовой коммуникации в профессиональной сфере;

Уметь:

- Создавать на русском и иностранном языке письменные тексты научного и официально-делового стилей речи по профессиональным вопросам
- Вести основные типы диалога, соблюдая нормы речевого этикета.
- Понимать содержание различного типа профессиональных текстов по искусству на иностранном языке;
- Грамотно формулировать свои мысли на иностранном языке письменно;
- Использовать терминологический словарь профессии, специальную лексику и устоявшиеся в профессиональной художественной среде выражения;
- Выстраивать диалог в межличностном общении, находить способы донести свою мысль до контрагента;

Владеть:

- Устными и письменными коммуникациями, в том числе на иностранном языке.
- Навыками профессионального монолога и диалога на иностранном языке;
- Навыками устной дискуссии на иностранном языке, обоснования и защиты своей точки зрения;
- Навыками работы с иноязычными источниками литературы по профессии;
- Навыками подготовки статьи/аннотации статей, докладов и прочих документов на иностранном языке;
- Интеграцией текста и визуального контента в продуктах профессиональной

художественной деятельности.

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрены следующие формы промежуточной аттестации магистрантов:

- Дифференцированный зачёт, 2 семестр;
- Экзамен, 4 семестр.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 7 зачетных единиц, 252 академических часа.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

Вводный фонетический курс. Уровень elementary. Темы:

1. Travelling
2. Organization
3. Change
4. Money.
5. Advertising
6. Cultures

Лексические темы:

7. Restaurant problems
8. An Informal letter
9. Family conflicts
10. Big cities
11. Lost in a big city
12. Describing the place where you live.

Уровень pre-intermediate. Темы:

13. TV News and news technology
14. The reporter
15. Live reporting
16. The assignment desk manager
17. The public relations writer
18. Writing guidelines

Лексико-грамматические темы:

19. Errors to avoid.
20. Public opinion
21. Symbols, slogans, and acronyms.
22. Research and interview
23. Organising an interview.
24. What makes news.

ПРАВОВЫЕ ОСНОВЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧРЕЖДЕНИЙ КУЛЬТУРЫ

(наименование дисциплины (модуля))

54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины:

правовая подготовка студентов к профессиональной деятельности в учреждениях культуры, умение работы с действующими нормативно правовыми актами, регулирующими отношения в сфере культурной деятельности

2. Задачи дисциплины:

- сформировать систему правовых знаний о закономерностях, принципах, содержании правового обеспечения культуры, формирование правовых знаний и умений, необходимых для повышения своей профессиональной компетентности;
- дать представление о значимости нормативно-правовых документов для деятельности учреждений культурной системы;
- познакомить студентов с нормативно-правовой документацией (внутренней, внешней) учреждений культуры;
- сформировать навыки применения нормативно-правовых документов в сфере культурной деятельности.

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-1.** Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач
- **УК-2.** Разработка и реализация проектов Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла
- **УК-6.** Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Приёмы обобщения и систематизации в работе с информацией;
- Основные источники информации в различных сферах жизни и профессиональной деятельности;
- Принципы различения фактов, мнений, интерпретаций и оценок в потоке информации;
- Общую структуру концепции реализуемого проекта;
- Типовые задачи в реализации проекта;
- Принципы планирования действий применительно к поставленным задачам;
- Механизмы использования самоконтроля в работе над реализацией проекта;
- Формы представления проекта заинтересованным сторонам и «заказчикам»
- Критерии приоритетности последовательности действий в работе по специальности;
- Критерии оценки достижений в профессиональной деятельности;
- Осознаёт возможности дальнейшего продвижения и саморазвития в профессиональной сфере;

Уметь:

- Проводить анализ поставленной задачи;
- Систематизировать полученную информацию;
- Сформулировать точный запрос на получение необходимой информации;
- Применять критерии оценки информации;
- Отличать при обработке информации факты от мнений, интерпретаций, оценок;

- Формулировать собственное мнение на базе широких сведений по изучаемой проблеме;
- Оценивать достоинства и недостатки возможных решений;
- Определяет круг задач в рамках поставленной цели;
- Формулирует взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели;
- Выбирать и оптимизировать ресурсы для решения задач;
- Осуществлять самоконтроль в работе над реализацией проекта;
- Оформлять проект в необходимом формате согласно целеназначению и требованиям сложившихся нормативных и профессиональных стандартов
- Планировать свои действия в длительном периоде;
- Использовать механизм оценки событий и действий в своей деятельности;
- Планирует профессиональную карьеру с поэтапным продвижением в стратегическом направлении развития;

Владеть:

- Выстраивать информационные факторы по приоритетности влияния на решение задачи;
- Совокупностью навыков в поиске информации применительно к поставленной задаче;
- Применять системный подход к решению прикладных и теоретических задач;
- Делать собственные выводы по проблеме;
- Общим системным видением реализации проекта;
- Критериями оценки проекта;
- Навыками корректировки решений на основе анализа;- Прогнозирует ожидаемые результаты решения проектных задач;
- Разрабатывает план действий по решению поставленных задач;
- Корректирует проектные решения и план действий согласно новым факторам и изменению ситуации;
- Приёмами организации собственной работы в контексте приоритетности наиболее важных действий.
- Опытном применении объективного оценочного аппарата в своей деятельности
- Разрабатывает поэтапный план-график последовательных шагов для достижения поставленной цели;
- Способностью к самоорганизации и самообразованию;
- Реализует действия по совершенствованию своих профессиональных знаний и навыков.

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрена промежуточная аттестация в форме *зачета*.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 ак. часа.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

Тема №1. Объект и предмет дисциплины «Правовые основы деятельности учреждений культуры»

Тема №2. Система законодательной базы сферы культуры

Тема №3. Конституционное право в сфере культуры

Тема №4. Национальное и международное право

Тема №5. Международные правовые акты в сфере культуры

Тема №6. Кодексы Российской Федерации. Задачи. Предмет регулирования

Тема №7. Федеральные законы общего применения

- Тема №8. Федеральные отраслевые законы
- Тема №9. Федеральные отраслевые законы
- Тема №10. Федеральные отраслевые законы
- Тема №11. Законодательство о результатах интеллектуальной деятельности
- Тема №12. Информационное право в сфере культуры
- Тема №13. Правовые условия взаимодействия государства и общества для защиты национальных интересов граждан РФ
- Тема №14. Качество услуг, предоставляемых учреждениями культуры

СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ ЦИФРОВОГО ДИЗАЙНА

(наименование дисциплины (модуля))

54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины.

Основной целью программы дисциплины является формирование у магистранта углубленных профессиональных компетенций, связанных с осмыслением цифрового дизайна как вида социально-гуманитарной деятельности человека; изучением закономерностей исторического развития цифрового дизайна; анализом современного положения и трендов будущего.

2. Задачи дисциплины:

- Формирование представления о наиболее актуальных процессах и проблемах в области современного цифрового дизайна;
- Анализ и оценка культурного среза проблем, составляющих сущностную основу процессов и проблем в области современного цифрового дизайна;
- Развитие навыков работы с профессиональными источниками информации, научной литературой, их конспектирования, анализа и обобщения;
- Подготовка магистранта к решению профессиональных задач в области цифрового дизайна.

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-5.** Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия
- **ОПК-1.** Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода
- **ПК-5.** Способен осуществлять оценку качества дизайна и собственно цифровой продукции; давать профессиональный анализ объектов цифрового дизайна.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Механизмы межкультурного взаимодействия в обществе на современном этапе, принципы соотношения общемировых и национальных культурных процессов;
- Определяет исторические этапы в развитии национальных культур и философской мысли;
- Основные черты визуальной культуры народов России и народов других стран
- Основные особенности исторических стилей изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна;
- Специфические региональные и исторические особенности декоративно-прикладного искусства и дизайна различных стран и народов;
- Актуальные тренды современного искусства и дизайна;
- Ведущие школы, персоналии, произведения искусства и дизайна современного периода;
- Основные центры и школы современного дизайна в России и в мире;

- Основные особенности современных школ и центров развития дизайна;
- Критерии оценки качества цифрового дизайн-продукта;
- Историю искусства и дизайна, основные течения, стили, центры развития, персоналии;

Уметь:

- Анализирует современное состояние общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах;
- Соотносит современное состояние культуры с ее историей;
- Выявлять художественное содержание произведений искусства национальной культуры
- Определять основные черты и особенности искусства исторического периода;
- Находить достоверную информацию по профессиональным вопросам современного искусства и дизайна;
- Проводить анализ произведений искусства и дизайна по искусствоведческим и морфологическим аспектам;
- Разбираться в контексте современного изобразительного искусства и дизайна;
- Работать в современной парадигме дизайна технологически, стилистически, содержательно;
- Определять содержание и форму - стилистику проекта;
- Анализировать специфические профессиональные решения цифрового проекта/продукции дизайна;

Владеть:

- Оценивает различные общественные явления, в которых отражено многообразие культуры современного общества, в том числе явления массовой культуры.
- Навыками применения элементов культурного кода, художественного языка и традиционных мотивов визуальной культуры в творческой работе по специальности
- Определять принадлежность произведения дизайна историческому периоду, региональной школе, стилистическому характеру;
- Классифицирует произведения современного дизайна по различным критериям;
- Синтезирует особый творческий подход к производству дизайна на основе национальных традиций в сочетании с современным художественным языком и содержанием;
- Интегрирует современные технологии дизайна в собственное творчество;
- Развивает в своем творчестве теорию и практику дизайн-проектирования
- Квалифицирует цифровой дизайн-продукт;
- Оценивает цифровой продукт по общепризнанным критериям оценки;
- Оформляет экспертную оценку продукта цифрового дизайна

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрены следующие формы текущей и промежуточной аттестации студентов очной и заочной формы обучения:

- Экзамен – 2 семестр.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 академических часов.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

Раздел 1. Цифровой дизайн как тип креативной творческой деятельности в социально-культурном пространстве.

Раздел 2. Цифровой дизайн начала XXI века. Особенности, проблемы, типология, «школы», персоналии.

Раздел 3. Тенденции развития цифрового дизайна. Проблемы завтрашнего дня.

ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ

(наименование дисциплины (модуля))

54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины:

Формирование у магистранта комплекса высоких профессиональных компетенций в области проектирования цифровых продуктов, основанных на глубоком владении художественными компетенциями применительно к дизайну; воспитание специалиста креативного мышления, способного быть не только исполнителем, но и инициатором и руководителем проектной деятельности в цифровом дизайне.

2. Задачи дисциплины:

- Осмысление выбранной проблематики цифрового дизайна, как прикладной экспериментальной задачи в проектной деятельности;
- Формирование способности создания проектных концепций цифровых продуктов;
- Обучение методике создания цифрового продукта на основе освоения междисциплинарного подхода к проектированию;
- Владение методикой дизайн-проектирования цифровых продуктов согласно сложившимся отраслевым нормам и технологиям проектной деятельности;

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-2.** Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла
- **ОПК-2.** Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения
- **ОПК-3.** Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи
- **ПК-1.** Способен создавать сложные комплексные художественные и цифровые проекты; находить креативные решения цифровых продуктов; выработать оригинальный подход с выраженным авторским мировоззрением к проектам различного назначения и большой социальной значимости; прогнозировать и формировать парадигму цифрового дизайна ближайшего будущего.
- **ПК-3.** Способен применять экономические знания и инструменты в прикладной деятельности в области цифрового дизайна; оформлять комплекс проектной и финансовой расчётной документации; создавать бизнес-план проекта в области дизайна.
- **ПК-4.** Способен осуществлять разработки цифрового продукта; планировать и организовать производственный процесс прототипа цифрового продукта в студии, контролировать точность исполнения проекта, качество производства работ, реализацию проекта в целом.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Общую структуру концепции реализуемого проекта;
- Типовые задачи в реализации проекта;
- Методику SWOT-анализа;
- Методику определения требуемых ресурсов для реализации проекта;

- Принципы планирования действий применительно к поставленным задачам;
- Механизмы использования самоконтроля в работе над реализацией проекта;
- Формы представления проекта заинтересованным сторонам и «заказчикам»
- Значение методически правильной организации эскизирования, этапы, стадии и виды эскизирования;
- Классификацию эскизной работы по видам решаемых задач;
- Художественные, технические и иные выразительные средства дизайна;
- Критерии принятия и отбора образных решений в проектной творческой деятельности;
- Основные виды и типы дизайн-объектов в области специализации дизайна;
- Специфику каждого из типов произведения дизайна по специализации;
- Формы и инструменты прикладного исследования в цифровом дизайне;
- Нормативные требования к оформлению готовой цифровой продукции;
- Основы экономической деятельности в области специализации;
- Ценообразование в области профессиональной деятельности;
- Нормативные требования к оформлению финансовых, сметных, отчетных документов;
- Основы производственной деятельности в области специализации;
- Технологическую цепочку по производству цифровой дизайн-продукции или реализации дизайн-проекта;
- Нормативные требования к оформлению технической проектной документации на производство;

Уметь:

- Определяет круг задач в рамках поставленной цели;
- Формулирует взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели;
- Определять в рамках поставленных задач по проекту имеющиеся ресурсы и ограничения;
- Проводить SWOT-анализ проекта;
- Выбирать и оптимизировать ресурсы для решения задач;
- Осуществлять самоконтроль в работе над реализацией проекта;
- Оформлять проект в необходимом формате согласно целеназначению и требованиям сложившихся нормативных и профессиональных стандартов
- Организовать творческую работу методически правильно, с соблюдением приёмов и форм художественного эскизирования в рамках концепции;
- Ставить самостоятельно творческие задачи в проектной деятельности дизайнера;
- Выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики в рамках концепции;
- Рассматривать проектную работу в комплексе различных аспектов творческих и технологических задач согласно техническому заданию;
- Формировать бюджет проекта;
- Осуществлять мониторинг рынка технических новаций, IT-продуктов и т.п., применяемых в профессиональной деятельности по специализации;
- Разрабатывать технические проекты, технологические карты изделий;
- Оформлять рабочую документацию к проекту;
- Планировать производственную работу;

Владеть:

- Общим системным видением реализации проекта;
- Критериями оценки проекта;
- Навыками корректировки решений на основе анализа;

- Прогнозирует ожидаемые результаты решения проектных задач;
- Разрабатывает план действий по решению поставленных задач.
- Корректирует проектные решения и план действий согласно новым факторам и изменению ситуации
- Перспективным видением развития проекта в дальнейшем, способами его совершенствования;
- Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории.
- Производить эскизирование на поставленную задачу;
- Художественной проектной графикой, соответствующей творческим задачам
- Навыками передачи образности объекта дизайна художественными средствами
- Осуществлять отбор технических и выразительных средств оптимальным образом к поставленной задаче;
- Применять критерии принятия и отбора дизайн-решений в творческой профессиональной деятельности;
- Развитым композиционным мышлением, навыками поиска оптимального варианта из разработанных;
- Синтезировать набор возможных художественных решений в производстве дизайна, отвечающих поставленным задачам;
- Создавать сложные комплексные цифровые проекты;
- Находит оригинальные решения в работе над проектом;
- Оформляет готовый цифровой продукт согласно сложившимся на рынке и в отрасли требованиям
- Разрабатывает детальный бюджет проекта;
- Создает бизнес-план проекта или организации по профилю деятельности
- Организует реализацию проекта в студии;
- Выполняет авторский надзор;
- Осуществляет контроль качества художественных и проектных работ

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрены следующие формы контроля и промежуточной аттестации студентов:

- курсовой проект – 2, 3 семестр
- экзамен в форме просмотра – 1, 4 семестр

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 8 зачетных единиц, 288 академических часов.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

Раздел 1. Технология арт-проектирования в цифровом дизайне

Раздел 2. Проектное исследование и маркетинговый анализ в цифровом дизайне

Раздел 3. Художественный язык дизайн-проекта как структура и смысловая основа цифрового продукта

Раздел 4. Масштабирование проектных задач в цифровом дизайне

Раздел 5. Гармонизация проектных художественных решений в цифровом дизайне

Раздел 6. Защита проекта. Пост-проектное сопровождение проекта

ИТ- ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ

(наименование дисциплины (модуля))

54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины:

Основной целью программы дисциплины является формирование у студента базовых компетенций в сфере применения ИТ-технологий в дизайне, которые обеспечат грамотное ведение проектной деятельности в области специализации и профессиональных интересов.

2. Задачи дисциплины:

- Формирование базовых знаний и представлений о технологических возможностях программного обеспечения в проектной деятельности;
- Освоение функциональных возможностей софта;
- Практическое применение технологических возможностей для решения проектных задач;
- Формирование навыков создания разнообразного цифрового контента в сфере дизайна.

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **ОПК-3.** Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи.
- **ПК-2.** Способен проводить прикладные экспериментальные исследования и изыскания в области цифровых технологий дизайна; определять перспективные направления развития дизайна; осваивать и использовать цифровые технологии в своей творческой проектной деятельности.
- **ПК-4.** Способен осуществлять разработки цифрового продукта; планировать и организовать производственный процесс прототипа цифрового продукта в студии, контролировать точность исполнения проекта, качество производства работ, реализацию проекта в целом.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Художественные, технические и иные выразительные средства дизайна;
- Критерии принятия и отбора образных решений в проектной творческой деятельности;
- Основные виды и типы дизайн-объектов в области специализации дизайна;
- Специфику каждого из типов произведения дизайна по специализации;
- Требования к различным стадиям проектирования;
- Основы конструирования в промышленном производстве;
- Нормы оформления рабочей документации для производства;
- Источники и банки хранения научной информации;
- Нормативные требования к оформлению результатов научной работы;
- Источники и банки хранения цифровых прототипов и профессиональной информации;
- Нормативные требования к оформлению результатов экспериментальной работы в цифре;
- Основы производственной деятельности в области специализации;

- Технологическую цепочку по производству цифровой дизайн-продукции или реализации дизайн-проекта;
- Нормативные требования к оформлению технической проектной документации на производство;

Уметь:

- Ставить самостоятельно творческие задачи в проектной деятельности дизайнера;
- Выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики в рамках концепции;
- Рассматривать проектную работу в комплексе различных аспектов творческих и технологических задач согласно техническому заданию;
- Оформлять проектные решения должным образом согласно стадии и целеназначению эскизов, чертежей и проектных решений;
- Работать с платформами цифровой индустрии;
- Осуществлять мониторинг цифровых ресурсов и информационной среды по специализации;
- Разрабатывать технические проекты, технологические карты изделий;
- Оформлять рабочую документацию к проекту;
- Планировать производственную работу;

Владеть:

- Осуществлять отбор технических и выразительных средств оптимальным образом к поставленной задаче;
- Применять критерии принятия и отбора дизайн-решений в творческой профессиональной деятельности;
- Разрабатывает технологически отработанные образцы, прототипы, действующие модели дизайн-объектов;
- Выпускает готовые комплекты рабочей документации для производства;
- Интегрирует результаты своей научной и инновационной деятельности в практическую работу по специализации;
- Проводить самостоятельные исследования и эксперименты в цифровой среде;
- Интегрирует результаты своей экспериментальной и инновационной деятельности в практическую работу по специализации;
- Организует реализацию проекта в студии;
- Выполняет авторский надзор;
- Осуществляет контроль качества художественных и проектных работ

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрены следующие формы контроля:

- Зачёт по итогам 1, 3 семестра;
- Зачет с оценкой – 2 семестр;
- Экзамен – 4 семестр.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 9 зачетных единиц, 324 ак. часа.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

Раздел 1. IT-технологии в профессиональной деятельности дизайнера цифрового продукта

Раздел 2. Изучение инструментов создания цифрового продукта различного назначения

Раздел 3. Прикладное применение цифровых инструментов в создании художественных решений цифрового продукта

START-UP В ДИЗАЙНЕ
(наименование дисциплины (модуля))

54.04.01 ДИЗАЙН
(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН
(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины:

Основной целью программы дисциплины является формирование у студента фундаментальных знаний и практических навыков создания стартапа в сфере цифрового дизайна. *Выработать способность: осуществлять самостоятельные маркетинговые исследования и изыскания в области стартапа в цифровом дизайне, осуществлять разработку стартапа, опираясь на проведенные исследования, уметь грамотно оформить бизнес-план авторского стартап-проекта.*

2. Задачи дисциплины:

- **Развить способность** студента разрабатывать концепцию цифрового продукта различного назначения или создавать стартап-предприятие по профилю специализации;
- **Способствовать мотивации** студента к отслеживанию развития технологий в области цифрового дизайна; актуализации собственных знаний и навыков в практической деятельности; использованию в творческой деятельности формы и инструменты смежных видов искусства и дизайна,
- **Сформировать умение** студента создавать сложные комплексные проекты в области цифрового дизайна и переводить их в стартап;
- **Выработать способность у студентов** применять результаты собственных маркетинговых исследований по анализу и разработке цифровых продуктов, использовать их в профессиональной работе арт-директора;

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-3** Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде.
- **УК-6** Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов.
- **ОПК-4** Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.
- **ПК-1.** Способен создавать сложные комплексные художественные и цифровые проекты; находить креативные решения цифровых продуктов; вырабатывать оригинальный подход с выраженным авторским мировоззрением к проектам различного назначения и большой социальной значимости; прогнозировать и формировать парадигму цифрового дизайна ближайшего будущего.
- **ПК-3.** Способен применять экономические знания и инструменты в прикладной деятельности в области цифрового дизайна; оформлять комплекс проектной и финансовой расчётной документации; создавать бизнес-план проекта в области дизайна.

В результате освоения дисциплины студент должен:

- Принципы и методы эффективной командной работы в креативной среде творческой профессии;
- Понимает правила стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели;

- Ценностные основы совместной профессиональной деятельности;
- Основы психологии общения, методы развития личности и коллектива;
- Значимость коммуникативных связей для решения профессиональных задач в сфере дизайна;
- Приёмы командной работы в творческой деятельности;
- Критерии приоритетности последовательности действий в работе по специальности;
- Критерии оценки достижений в профессиональной деятельности;
- Принципы и технологии, методы и средства самоорганизации и самообразования;
- Осознаёт возможности дальнейшего продвижения и саморазвития в профессиональной сфере;
- Осведомлён о ключевых творческих и профессиональных мероприятиях профессиональной сферы;
- Знает формы и регламенты проведения выставок, конкурсов, фестивалей и других профессиональных творческих мероприятий;
- Особенности, формы и технологии организации и проведения мероприятий профессиональной художественной и дизайнерской сферы;
- Формы и инструменты прикладного исследования в цифровом дизайне;
- Нормативные требования к оформлению готовой цифровой продукции;
- Основы экономической деятельности в области специализации;
- Ценообразование в области профессиональной деятельности;
- Нормативные требования к оформлению финансовых, сметных, отчетных документов;

Уметь:

- Согласовывает с членами коллектива план последовательных шагов для достижения поставленной цели;
- Толерантно воспринимать социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия при работе в команде;
- Доверять партнерам, делегировать им ответственность за принятие решений;
- Осуществлять коммуникацию в межличностном общении по профессиональным вопросам;
- Планировать свои действия в длительном периоде;
- Использовать механизм оценки событий и действий в своей деятельности;
- Планировать системные действия для достижения означенной цели;
- Планирует профессиональную карьеру с поэтапным продвижением в стратегическом направлении развития;
- Находить информацию по мероприятиям профессиональной сферы;
- Планировать свое участие в мероприятиях профессиональной сферы;
- Планирует проведение выставок, конкурсов, фестивалей, других мероприятий в области искусства и дизайна как организатор или соорганизатор;
- Работать с платформами цифровой индустрии;
- Осуществлять мониторинг цифровых ресурсов и информационной среды по специализации;
- Формировать бюджет проекта;
- Осуществлять мониторинг рынка технических новаций, IT-продуктов и т.п., применяемых в профессиональной деятельности по специализации;

Владеть:

- Выстраивает эффективное взаимодействие со всеми участниками коллектива с учетом ответственности за свои действия;
- Осуществляет функции лидера в командной работе над проектом.
- Находить компромиссы в совместной работе в коллективе;
- Опытом объективной оценки персональных и общих решений в коллективе;

- Приёмами организации собственной работы в контексте приоритетности наиболее важных действий.
- Опыт применения объективного оценочного аппарата в своей деятельности
- Разрабатывает поэтапный план-график последовательных шагов для достижения поставленной цели;
- Целным временным видением событий профессиональной сферы, цикличности мероприятий, их значимости и профессионального «веса»
- Создаёт инновационные экспериментальные произведения для участия в профессиональных конкурсных мероприятиях
- Реализовывает разработанный план действий для проведения мероприятия;
- Создает организационную группу (комиссию, оргкомитет и т.п.) для проведения творческого или представительского мероприятия;
- Создавать сложные комплексные цифровые проекты;
- Находит оригинальные решения в работе над проектом;
- Оформляет готовый цифровой продукт согласно сложившимся на рынке и в отрасли требованиям;
- Разрабатывает детальный бюджет проекта;
- Создает бизнес-план проекта или организации по профилю деятельности

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрена промежуточная аттестация студентов:

- Зачет с оценкой, 3 семестр
- Экзамен, 4 семестр.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 ак. часов.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

Раздел 1. Управление инновационными продуктами и обзор существующих стартап-инструментов для корпорации. Введение в предпринимательство и развитие инновационной и предпринимательской среды в компании.

Раздел 2. Дизайн-мышление и проведение Customer Development.

Раздел 3. Гибкие методологии управления проектами (Agile): Scrum и Kanban. Управление изменениями и основы трансформации корпоративных процессов.

Раздел 4. Развитие человеческого потенциала и принципы самоорганизации команд по стартап-принципам.

Раздел 5. Создание корпоративных акселераторов, венчурного фонда и взаимодействие с внешней стартап-инфраструктурой.

3D ВИЗУАЛИЗАЦИЯ
(наименование дисциплины (модуля))

54.04.01 ДИЗАЙН
(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН
(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины:

Основной целью программы дисциплины является формирование у студента профессиональных компетенций в сфере применения трехмерного моделирования в цифровом дизайне, которые обеспечат работу по созданию цифровых моделей объектов дизайна применительно к специализации и профессиональным интересам.

2. Задачи дисциплины:

- Углубленное изучение специальных инструментов 3D моделирования и их применение в проектной деятельности;
- Освоение функциональных возможностей программного обеспечения для 3D моделирования и проектной визуализации цифрового продукта;
- Практическое применение программных продуктов в проектировании объектов цифрового дизайна;
- Освоение различных видов визуализации объектов в проекте цифрового дизайна

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **ОПК-1.** Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода
- **ОПК-3.** Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи
- **ПК-1.** Способен создавать сложные комплексные художественные и цифровые проекты; находить креативные решения цифровых продуктов; вырабатывать оригинальный подход с выраженным авторским мировоззрением к проектам различного назначения и большой социальной значимости; прогнозировать и формировать парадигму цифрового дизайна ближайшего будущего.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Основные особенности исторических стилей изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна;
- Специфические региональные и исторические особенности декоративно-прикладного искусства и дизайна различных стран и народов;
- Актуальные тренды современного искусства и дизайна;
- Ведущие школы, персоналии, произведения искусства и дизайна современного периода;
- Взаимосвязь современных школ изобразительного искусства и дизайна с историческим наследием мирового искусства
- Основные центры и школы современного дизайна в России и в мире;
- Основные особенности современных школ и центров развития дизайна;

- Значение методически правильной организации эскизирования, этапы, стадии и виды эскизирования;
- Классификацию эскизной работы по видам решаемых задач;
- Художественные, технические и иные выразительные средства дизайна;
- Критерии принятия и отбора образных решений в проектной творческой деятельности;
- Основные виды и типы дизайн-объектов в области специализации дизайна;
- Специфику каждого из типов произведения дизайна по специализации;
- Формы и инструменты прикладного исследования в цифровом дизайне;
- Нормативные требования к оформлению готовой цифровой продукции;

Уметь:

- Определять основные черты и особенности искусства исторического периода;
- Находить достоверную информацию по профессиональным вопросам современного искусства и дизайна;
- Проводить анализ произведений искусства и дизайна по искусствоведческим и морфологическим аспектам;
- Использовать теоретические основы дизайн-проектирования в профессиональной деятельности
- Разбираться в контексте современного изобразительного искусства и дизайна;
- Работать в современной парадигме дизайна технологически, стилистически, содержательно;
- Организовать творческую работу методически правильно, с соблюдением приёмов и форм художественного эскизирования в рамках концепции;
- Ставить самостоятельно творческие задачи в проектной деятельности дизайнера;
- Выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики в рамках концепции;
- Рассматривать проектную работу в комплексе различных аспектов творческих и технологических задач согласно техническому заданию;
- Оформлять проектные решения должным образом согласно стадии и целеназначению эскизов, чертежей и проектных решений;
- Определять актуальную проблематику проекта;
- Проектировать с использованием междисциплинарного подхода;
- Сформулировать авторский взгляд на проектную задачу;

Владеть:

- Определять принадлежность произведения дизайна историческому периоду, региональной школе, стилистическому характеру;
- Классифицирует произведения современного дизайна по различным критериям;
- Способен создавать произведения искусства и дизайна, основанные на историческом знании и общей теории художественного проектирования
- Синтезирует особый творческий подход к произведению дизайна на основе национальных традиций в сочетании с современным художественным языком и содержанием;
- Интегрирует современные технологии дизайна в собственное творчество;
- Развивает в своем творчестве теорию и практику дизайн-проектирования
- Производит эскизирование на поставленную задачу;
- Художественной проектной графикой, соответствующей творческим задачам
- Навыками передачи образности объекта дизайна художественными средствами
- Осуществлять отбор технических и выразительных средств оптимальным образом к поставленной задаче;
- Применять критерии принятия и отбора дизайн-решений в творческой профессиональной деятельности;

- Развитым композиционным мышлением, навыками поиска оптимального варианта из разработанных;
- Синтезировать набор возможных художественных решений в производстве дизайна, отвечающих поставленным задачам;
- Разрабатывает технологически отработанные образцы, прототипы, действующие модели дизайн-объектов;
- Выпускает готовые комплекты рабочей документации для производства.
- Создавать сложные комплексные цифровые проекты;
- Находит оригинальные решения в работе над проектом;
- Оформляет готовый цифровой продукт согласно сложившимся на рынке и в отрасли требованиям

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрены следующие формы контроля:

- Экзамен в форме просмотра – 1 семестр.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 ак. часа.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

Раздел 1. 3D моделирование в цифровом дизайне

Раздел 2. Изучение инструментов создания цифровых трехмерных моделей различного назначения для цифровых продуктов

Раздел 3. Создание авторского 3D объекта цифрового дизайна

ДИЗАЙН VR И AR
(наименование дисциплины (модуля))

54.04.01 ДИЗАЙН
(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН
(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины:

Основной целью программы дисциплины является формирование у студента профессиональных компетенций в сфере применения технологий расширенной реальности (XR) в цифровом дизайне, которые обеспечат успешную работу в одной из сфер цифрового дизайна применительно к специализации и профессиональным интересам.

2. Задачи дисциплины:

- Формирование базовых профессиональных знаний и представлений о технологических возможностях расширенной реальности и их применении в проектной деятельности;
- Освоение функциональных возможностей VR- и AR- ;
- Практическое применение XR-технологий в создании цифрового продукта;

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **ОПК-3.** Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи
- **ПК-2.** Способен проводить прикладные экспериментальные исследования и изыскания в области цифровых технологий дизайна; определять перспективные направления развития дизайна; осваивать и использовать цифровые технологии в своей творческой проектной деятельности.
- **ПК-4.** Способен осуществлять разработки цифрового продукта; планировать и организовать производственный процесс прототипа цифрового продукта в студии, контролировать точность исполнения проекта, качество производства работ, реализацию проекта в целом.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Значение методически правильной организации эскизирования, этапы, стадии и виды эскизирования;
- Классификацию эскизной работы по видам решаемых задач;
- Художественные, технические и иные выразительные средства дизайна;
- Критерии принятия и отбора образных решений в проектной творческой деятельности;
- Основные виды и типы дизайн-объектов в области специализации дизайна;
- Специфику каждого из типов произведения дизайна по специализации;
- Требования к различным стадиям проектирования;
- Основы конструирования в промышленном производстве;
- Нормы оформления рабочей документации для производства;
- Источники и банки хранения цифровых прототипов и профессиональной информации;
- Нормативные требования к оформлению результатов экспериментальной работы в цифре;
- Основы производственной деятельности в области специализации;

- Технологическую цепочку по производству цифровой дизайн-продукции или реализации дизайн-проекта;
- Нормативные требования к оформлению технической проектной документации на производство;

Уметь:

- Организовать творческую работу методически правильно, с соблюдением приёмов и форм художественного эскизирования в рамках концепции;
- Ставить самостоятельно творческие задачи в проектной деятельности дизайнера;
- Выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики в рамках концепции;
- Рассматривать проектную работу в комплексе различных аспектов творческих и технологических задач согласно техническому заданию;
- Оформлять проектные решения должным образом согласно стадии и целеназначению эскизов, чертежей и проектных решений;
- Работать с платформами цифровой индустрии;
- Осуществлять мониторинг цифровых ресурсов и информационной среды по специализации;
- Разрабатывать технические проекты, технологические карты изделий;
- Оформлять рабочую документацию к проекту;
- Планировать производственную работу;

Владеть:

- Производить эскизирование на поставленную задачу;
- Художественной проектной графикой, соответствующей творческим задачам
- Навыками передачи образности объекта дизайна художественными средствами;
- Осуществлять отбор технических и выразительных средств оптимальным образом к поставленной задаче;
- Применять критерии принятия и отбора дизайн-решений в творческой профессиональной деятельности;
- Развитым композиционным мышлением, навыками поиска оптимального варианта из разработанных;
- Синтезировать набор возможных художественных решений в производстве дизайна, отвечающих поставленным задачам;
- Разрабатывает технологически отработанные образцы, прототипы, действующие модели дизайн-объектов;
- Выпускает готовые комплекты рабочей документации для производства.
- Проводит самостоятельные исследования и эксперименты в цифровой среде;
- Интегрирует результаты своей экспериментальной и инновационной деятельности в практическую работу по специализации;
- Организует реализацию проекта в студии;
- Выполняет авторский надзор;
- Осуществляет контроль качества художественных и проектных работ

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрены следующие формы контроля:

- Экзамен в форме просмотра – 3 семестр.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 ак. часа.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

Раздел 1. Расширенная реальность в профессиональной деятельности дизайнера

Раздел 2. Изучение инструментов создания VR- и AR- реальности в цифровых продуктах различного назначения

Раздел 3. Использование VR- и AR- для создания авторского цифрового продукта

ЧАСТЬ, ФОРМИРУЕМАЯ УЧАСТНИКАМИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОТНОШЕНИЙ

ЦИФРОВОЙ РИСУНОК (наименование дисциплины (модуля))

54.04.01 ДИЗАЙН
(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН (профиль/специализация)

1. Цель освоения дисциплины:

Основной целью программы дисциплины является формирование у студента специализированных профессиональных компетенций, связанных со способностью осуществлять графические разработки и творческие идеи цифровыми инструментами.

2. Задачи освоения дисциплины:

- Формирование творческих навыков создания произведений цифровой графики и дизайна, как обладающих самоценным художественным значением, так и имеющих прикладную функцию – интеграцию в проектное решение дизайн-проекта;
- Освоение цифровых техник графической подачи;
- Выработка особого индивидуального художественного языка, основанного на возможностях цифровых инструментов;
- Подготовка дизайнера к творческой работе с применением цифрового рисунка в дизайне и смежных областях искусства и дизайна.

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-6.**Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.
- **ПК-1.**Способен создавать сложные комплексные художественные и цифровые проекты; находить креативные решения цифровых продуктов; вырабатывать оригинальный подход с выраженным авторским мировоззрением к проектам различного назначения и большой социальной значимости; прогнозировать и формировать парадигму цифрового дизайна ближайшего будущего.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Принципы и технологии, методы и средства самоорганизации и самообразования;
- Осознаёт возможности дальнейшего продвижения и саморазвития в профессиональной сфере;
- Формы и инструменты прикладного исследования в цифровом дизайне;
- Нормативные требования к оформлению готовой цифровой продукции;
-

Уметь:

- Планировать системные действия для достижения означенной цели;
- Планирует профессиональную карьеру с поэтапным продвижением в стратегическом направлении развития;
- Определять актуальную проблематику проекта;
- Проектировать с использованием междисциплинарного подхода;
- Сформулировать авторский взгляд на проектную задачу;

Владеть:

- Разрабатывает поэтапный план-график последовательных шагов для достижения поставленной цели;
- Способностью к самоорганизации и самообразованию;

- Реализует действия по совершенствованию своих профессиональных знаний и навыков;
- Создавать сложные комплексные цифровые проекты;
- Находит оригинальные решения в работе над проектом;
- Оформляет готовый цифровой продукт согласно сложившимся на рынке и в отрасли требованиям

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрены следующие формы контроля и промежуточной аттестации студентов:

- Зачет с оценкой в форме просмотра, 1 семестр
- Экзамен в форме просмотра, 2,3 семестр

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 8 зачетных единиц, 288 академических часов.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

- Раздел 1. Цифровой рисунок – творческая деятельность дизайнера
- Раздел 2. Инструменты, материалы, техники цифрового рисунка
- Раздел 3. Художественный язык цифрового рисунка – выражение художественного мастерства дизайнера
- Раздел 4. Цифровой рисунок в развитии дизайнера
- Раздел 5. Создание авторской серии графических произведений

ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ДИЗАЙНЕ

(наименование дисциплины)

54.04.01. ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель:

Формирование узкоспециальных управленческих и проектных компетенций обучающегося, связанных с осуществлением профессиональной проектной деятельности в различных областях дизайна.

2. Задачи:

- Развитие управленческого мышления в вопросах построения своей профессиональной карьеры и дизайн-бюро;
- Формирование целостного представления о процессе участия дизайн-бюро в конкурентных тендерных работах, проектах, грантах и других формах финансовой поддержки;
- Получение навыков подготовки заявки (комплексной документации) к конкурсным мероприятиям;
- Освоение алгоритмов и правил оформления конкурсной заявки на мероприятие.

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-2.** Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений.
- **УК-3.** Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели
- **ПК-2.** Способен проводить прикладные экспериментальные исследования и изыскания в области цифровых технологий дизайна; определять перспективные направления развития дизайна; осваивать и использовать цифровые технологии в своей творческой проектной деятельности.
- **ПК-3.** Способен применять экономические знания и инструменты в прикладной деятельности в области цифрового дизайна; оформлять комплекс проектной и финансовой расчётной документации; создавать бизнес-план проекта в области дизайна.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Общую структуру концепции реализуемого проекта;
- Типовые задачи в реализации проекта;
- Методику SWOT-анализа;
- Методику определения требуемых ресурсов для реализации проекта;
- Принципы планирования действий применительно к поставленным задачам;
- Формы представления проекта заинтересованным сторонам и «заказчикам»
- Принципы и методы эффективной командной работы в креативной среде творческой профессии;
- Понимает правила стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели;
- Ценностные основы совместной профессиональной деятельности;
- Основы психологии общения, методы развития личности и коллектива;
- Значимость коммуникативных связей для решения профессиональных задач в сфере дизайна;

- Приёмы командной работы в творческой деятельности;
- Работать с платформами цифровой индустрии;
- Осуществлять мониторинг цифровых ресурсов и информационной среды по специализации;
- Формировать бюджет проекта;
- Осуществлять мониторинг рынка технических новаций, IT-продуктов и т.п., применяемых в профессиональной деятельности по специализации;

Уметь:

- Определяет круг задач в рамках поставленной цели;
- Формулирует взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели;
- Выбирать и оптимизировать ресурсы для решения задач;
- Осуществлять самоконтроль в работе над реализацией проекта;
- Оформлять проект в необходимом формате согласно целеназначению и требованиям сложившихся нормативных и профессиональных стандартов
- Выстраивать и поддерживать иерархию отношений в командной работе
- Согласовывает с членами коллектива план последовательных шагов для достижения поставленной цели;
- Толерантно воспринимать социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия при работе в команде;
- Доверять партнерам, делегировать им ответственность за принятие решений;
- Осуществлять коммуникацию в межличностном общении по профессиональным вопросам;
- Работать с платформами цифровой индустрии;
- Осуществлять мониторинг цифровых ресурсов и информационной среды по специализации;
- Формировать бюджет проекта;
- Осуществлять мониторинг рынка технических новаций, IT-продуктов и т.п., применяемых в профессиональной деятельности по специализации;

Владеть:

- Общим системным видением реализации проекта;
- Критериями оценки проекта;
- Навыками корректировки решений на основе анализа;
- Прогнозирует ожидаемые результаты решения проектных задач;
- Разрабатывает план действий по решению поставленных задач.
- Корректирует проектные решения и план действий согласно новым факторам и изменению ситуации
- Перспективным видением развития проекта в дальнейшем, способами его совершенствования;
- Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории. Выстраивает эффективное взаимодействие со всеми участниками коллектива с учетом ответственности за свои действия;
- Осуществляет функции лидера в командной работе над проектом.
- Находить компромиссы в совместной работе в коллективе;
- Опытном объективной оценки персональных и общих решений в коллективе;
- Проводить самостоятельные исследования и эксперименты в цифровой среде;
- Интегрирует результаты своей экспериментальной и инновационной деятельности в практическую работу по специализации;
- Разрабатывает детальный бюджет проекта;
- Создает бизнес-план проекта или организации по профилю деятельности

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрена промежуточная аттестация студентов:
Зачёт по итогам 3 семестра.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 академических часов.

6. Структура, краткое содержание дисциплины (модуля):

Раздел 1. Конкурсная форма осуществления профессиональной проектной деятельности в дизайне

Тема 1. Типология конкурсного распределения заказов, грантов и других форм финансовой поддержки дизайн-бюро.

Тема 2. Алгоритмы и правила оформления заявки для участия в конкурсных мероприятиях.

ИСКУССТВО ПРЕЗЕНТАЦИИ ПРОЕКТА

(наименование дисциплины (модуля))

54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины:

Основной целью программы дисциплины является формирование у магистранта проектных и технологических компетенций, связанных с профессиональной деятельностью в области создания презентаций различного назначения.

2. Задачи дисциплины:

- Формирование базовых знаний и представлений о презентации как особом типе объектов цифрового дизайна;
- Освоение функциональных особенностей презентации по технологии создания, способу применения и целевому назначению;
- Практическое овладение навыками проектирования презентаций различного назначения и типологии;
- Создание примеров презентации по реальному проектному кейсу заказчика.

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-1.** Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий
- **ПК-1.** Способен создавать сложные комплексные художественные и цифровые проекты; находить креативные решения цифровых продуктов; вырабатывать оригинальный подход с выраженным авторским мировоззрением к проектам различного назначения и большой социальной значимости; прогнозировать и формировать парадигму цифрового дизайна ближайшего будущего.
- **ПК-5.** Способен осуществлять оценку качества дизайна и собственно цифровой продукции; давать профессиональный анализ объектов цифрового дизайна.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Приёмы обобщения и систематизации в работе с информацией;
- Основные источники информации в различных сферах жизни и профессиональной деятельности;
- Принципы оценки идей, решений, концепций применительно к поставленной задаче;
- Принципы различения фактов, мнений, интерпретаций и оценок в потоке информации;
- Формы и инструменты прикладного исследования в цифровом дизайне;
- Нормативные требования к оформлению готовой цифровой продукции;
- Критерии оценки качества цифрового дизайн-продукта;
- Историю искусства и дизайна, основные течения, стили, центры развития, персоналии;

Уметь:

- Проводить анализ поставленной задачи;
- Систематизировать полученную информацию;
- Сформулировать точный запрос на получение необходимой информации;
- Применять критерии оценки информации;
- Отличать при обработке информации факты от мнений, интерпретаций, оценок;
- Формулировать собственное мнение на базе широких сведений по изучаемой проблеме;
- Оценивать достоинства и недостатки возможных решений;

- Определять актуальную проблематику проекта;
- Проектировать с использованием междисциплинарного подхода;
- Сформулировать авторский взгляд на проектную задачу;
- Определять содержание и форму - стилистику проекта;
- Анализировать специфические профессиональные решения цифрового проекта/продукции дизайна;

Владеть:

- Выстраивать информационные факторы по приоритетности влияния на решение задачи;
- Совокупностью навыков в поиске информации применительно к поставленной задаче;
- Применять системный подход к решению прикладных и теоретических задач;
- Делать собственные выводы по проблеме;
- Аргументировать свою точку зрения, защищать свою концепцию;
- Создавать сложные комплексные цифровые проекты;
- Находит оригинальные решения в работе над проектом;
- Оформляет готовый цифровой продукт согласно сложившимся на рынке и в отрасли требованиям Квалифицирует цифровой дизайн-продукт;
- Оценивает цифровой продукт по общепризнанным критериям оценки;
- Оформляет экспертную оценку продукта цифрового дизайна

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрены следующие формы промежуточной аттестации студентов:
- дифференцированный зачёт с оценкой – 4 семестр;

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 ак. часов.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

Раздел 1. Графические инструменты презентации

Тема 1. Презентация в Power Point от фирмы Microsoft (электронная форма)

Тема 2. Презентация постраничная (печатная форма)

Тема 3. Мудборд. Стеновая презентация информации на заданную тему

Раздел 2. Медиа-инструменты презентации.

Тема 1. Моушен-графика

Тема 2. Анимация (видеоролик)

Тема 3. Видеопрезентация

МОУШЕН-ДИЗАЙН
(наименование дисциплины (модуля))

54.04.01 ДИЗАЙН
(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН
(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины:

Основной целью программы дисциплины является формирование у студента профессиональных компетенций в сфере применения инструментов и средств анимации в цифровом дизайне, которые обеспечат успешную работу в одном из видов цифрового дизайна применительно к специализации и профессиональным интересам.

2. Задачи дисциплины:

- Формирование базовых профессиональных знаний и представлений о технологических возможностях моушен-дизайна и их применении в проектной деятельности;
- Освоение функциональных возможностей моушен-дизайна;
- Практическое применение моушен-графики в создании цифрового продукта;

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **ПК-2.** Способен проводить прикладные экспериментальные исследования и изыскания в области цифровых технологий дизайна; определять перспективные направления развития дизайна; осваивать и использовать цифровые технологии в своей творческой проектной деятельности.
- **ПК-4.** Способен осуществлять разработки цифрового продукта; планировать и организовать производственный процесс прототипа цифрового продукта в студии, контролировать точность исполнения проекта, качество производства работ, реализацию проекта в целом.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Источники и банки хранения цифровых прототипов и профессиональной информации;
- Нормативные требования к оформлению результатов экспериментальной работы в цифре;
- Основы производственной деятельности в области специализации;
- Технологическую цепочку по производству цифровой дизайн-продукции или реализации дизайн-проекта;
- Нормативные требования к оформлению технической проектной документации на производство;

Уметь:

- Работать с платформами цифровой индустрии;
- Осуществлять мониторинг цифровых ресурсов и информационной среды по специализации;
- Разрабатывать технические проекты, технологические карты изделий;
- Оформлять рабочую документацию к проекту;
- Планировать производственную работу;

Владеть:

- Проводить самостоятельные исследования и эксперименты в цифровой среде;
- Интегрирует результаты своей экспериментальной и инновационной деятельности в практическую работу по специализации;
- Организует реализацию проекта в студии;
- Выполняет авторский надзор;
- Осуществляет контроль качества художественных и проектных работ.

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрены следующие формы контроля:

– Экзамен в форме просмотра – 2 семестр.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 ак. часа.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

Раздел 1. Моушен-графика в профессиональной деятельности дизайнера

Раздел 2. Изучение инструментов создания моушен-графики в цифровых продуктах различного назначения

Раздел 3. Использование моушен-графики для создания авторского цифрового продукта

Б1.В.ДВ.01.01 СКЕТЧИНГ В КИБЕРДИЗАЙНЕ

(наименование дисциплины (модуля))

54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины:

Основной целью программы дисциплины является развитие у студента профессиональных компетенций в сфере художественного проектирования в цифровом дизайне, основанного на умении осуществлять проектный поиск средствами скетчинга.

2. Задачи дисциплины:

- Формирование профессиональных навыков проектного поиска в создании продукции цифрового дизайна в проектной деятельности;
- Освоение функциональных и выразительных возможностей скетчинга;
- Практическое применение скетчей для решения проектных задач;
- Формирование оценочного аппарата арт-директора в сфере цифрового дизайна.

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-2.** Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла
- **ПК-1.** Способен создавать сложные комплексные художественные и дизайн-проекты; находить креативные решения открытых проблем в дизайне; вырабатывать оригинальный подход с выраженным авторским мировоззрением к проектам различного назначения и большой социальной значимости; прогнозировать и формировать парадигму дизайна ближайшего будущего.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Общую структуру концепции реализуемого проекта;
- Типовые задачи в реализации проекта;
- Методику определения требуемых ресурсов для реализации проекта;
- Принципы планирования действий применительно к поставленным задачам;
- Механизмы использования самоконтроля в работе над реализацией проекта;
- Формы представления проекта заинтересованным сторонам и «заказчикам»
- Формы и инструменты научного и прикладного исследования;
- Нормативные требования к оформлению проектной документации;

Уметь:

- Определяет круг задач в рамках поставленной цели;
- Формулирует взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели;
- Определять в рамках поставленных задач по проекту имеющиеся ресурсы и ограничения;
- Выбирать и оптимизировать ресурсы для решения задач;
- Осуществлять самоконтроль в работе над реализацией проекта;
- Оформлять проект в необходимом формате согласно целеназначению и требованиям сложившихся нормативных и профессиональных стандартов;
- Определять актуальную проблематику проекта;
- Проектировать с использованием междисциплинарного подхода;
- Сформулировать авторский взгляд на проектную задачу;

Владеть:

- Выстраивать информационные факторы по приоритетности влияния на решение задачи;
- Совокупностью навыков в поиске информации применительно к поставленной задаче;

- Общим системным видением реализации проекта;
- Критериями оценки проекта;
- Навыками корректировки решений на основе анализа;
- Прогнозирует ожидаемые результаты решения проектных задач;
- Разрабатывает план действий по решению поставленных задач;
- Корректирует проектные решения и план действий сообразно новым факторам и изменению ситуации;
- Перспективным видением развития проекта в дальнейшем, способами его совершенствования;
- Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории.

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрены следующие формы контроля:

- Зачёт с оценкой в форме просмотра – 1 семестр;
- Экзамен в форме просмотра – 2 семестр.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетных единицы, 144 ак. часа.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

Раздел 1. Техники скетчинга в кибердизайне

Раздел 2. Изучение инструментов скетчинга в кибердизайне

Раздел 3. Скетчинг как форма проектной работы

Раздел 4. Создание арт-концепта к продукту цифрового дизайна методом скетчинга

Б1.В.ДВ.01.02 ПЕРСОНАЖ В КИБЕРДИЗАЙНЕ

(наименование дисциплины (модуля))

54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины:

Основной целью программы дисциплины является развитие у студента профессиональных компетенций в сфере художественного проектирования в цифровом дизайне, основанного на умении осуществлять проектный поиск образа персонажа средствами 2D и 3D визуализации.

2. Задачи дисциплины:

- Формирование профессиональных навыков проектного поиска образа персонажа в продукции цифрового дизайна;
- Освоение методов и средств художественной разработки персонажа;
- Изучение мимических и анатомических характеристик персонажа;
- Анализ жанровых особенностей персонажей в различных продуктах кибердизайна.

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-2.** Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла
- **ПК-1.** Способен создавать сложные комплексные художественные и дизайн-проекты; находить креативные решения открытых проблем в дизайне; вырабатывать оригинальный подход с выраженным авторским мировоззрением к проектам различного назначения и большой социальной значимости; прогнозировать и формировать парадигму дизайна ближайшего будущего.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Общую структуру концепции реализуемого проекта;
- Типовые задачи в реализации проекта;
- Методику определения требуемых ресурсов для реализации проекта;
- Принципы планирования действий применительно к поставленным задачам;
- Механизмы использования самоконтроля в работе над реализацией проекта;
- Формы представления проекта заинтересованным сторонам и «заказчикам»
- Формы и инструменты научного и прикладного исследования;
- Нормативные требования к оформлению проектной документации;

Уметь:

- Определяет круг задач в рамках поставленной цели;
- Формулирует взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели;
- Определять в рамках поставленных задач по проекту имеющиеся ресурсы и ограничения;
- Выбирать и оптимизировать ресурсы для решения задач;
- Осуществлять самоконтроль в работе над реализацией проекта;
- Оформлять проект в необходимом формате согласно целеназначению и требованиям сложившихся нормативных и профессиональных стандартов;
- Определять актуальную проблематику проекта;
- Проектировать с использованием междисциплинарного подхода;
- Сформулировать авторский взгляд на проектную задачу;

Владеть:

- Выстраивать информационные факторы по приоритетности влияния на решение задачи;
- Совокупностью навыков в поиске информации применительно к поставленной задаче;
- Общим системным видением реализации проекта;
- Критериями оценки проекта;
- Навыками корректировки решений на основе анализа;
- Прогнозирует ожидаемые результаты решения проектных задач;
- Разрабатывает план действий по решению поставленных задач;
- Корректирует проектные решения и план действий сообразно новым факторам и изменению ситуации;
- Перспективным видением развития проекта в дальнейшем, способами его совершенствования;
- Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории.

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрены следующие формы контроля:

- Зачёт с оценкой в форме просмотра – 1 семестр;
- Экзамен в форме просмотра – 2 семестр.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетных единицы, 144 ак. часа.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

Раздел 1. Персонаж в цифровом дизайне. Особенности изображения, ролевая индивидуальность

Раздел 2. Скетчинг персонажа

Раздел 3. 2D визуализация персонажа, графическое изображение

Раздел 4. 3D визуализация персонажа, объемное моделирование

Б1.В.ДВ.02.01 СТОРИБОРД

(наименование дисциплины)

54.04.01. ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины:

Основной целью программы дисциплины является формирование у магистранта профессиональных проектных и исполнительских компетенций в сфере сценарно-сюжетных разработок для передачи движения в продуктах цифрового дизайна.

2. Задачи дисциплины:

- Формирование синтетического представления о взаимодействии различных видов визуальных искусств в цифровом дизайне;
- Освоение методов и средств создания раскадровок (сторибордов) по заданному сценарию;
- Получение навыков создания раскадровок в проектной работе;
- Освоение средств гармонизации и композиционного построения визуальных решений в сюжетном видеоролике;
- Выполнение сториборда для проекта в цифровом продукте различного назначения.

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-2.** Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла
- **ПК-4.** Способен осуществлять разработки цифрового продукта; планировать и организовать производственный процесс прототипа цифрового продукта в студии, контролировать точность исполнения проекта, качество производства работ, реализацию проекта в целом.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Общую структуру концепции реализуемого проекта;
- Типовые задачи в реализации проекта;
- Методику SWOT-анализа;
- Методику определения требуемых ресурсов для реализации проекта;
- Принципы планирования действий применительно к поставленным задачам;
- Механизмы использования самоконтроля в работе над реализацией проекта;
- Формы представления проекта заинтересованным сторонам и «заказчикам»
- Основы производственной деятельности в области специализации;
- Технологическую цепочку по производству цифровой дизайн-продукции или реализации дизайн-проекта;
- Нормативные требования к оформлению технической проектной документации на производство;

Уметь:

- Определяет круг задач в рамках поставленной цели;
- Формулирует взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели;
- Определять в рамках поставленных задач по проекту имеющиеся ресурсы и ограничения;
- Проводить SWOT-анализ проекта;
- Выбирать и оптимизировать ресурсы для решения задач

- Осуществлять самоконтроль в работе над реализацией проекта;
- Оформлять проект в необходимом формате согласно целеназначению и требованиям сложившихся нормативных и профессиональных стандартов;
- Разрабатывать технические проекты, технологические карты изделий;
- Оформлять рабочую документацию к проекту;
- Планировать производственную работу;

Владеть:

- Общим системным видением реализации проекта;
- Критериями оценки проекта;
- Навыками корректировки решений на основе анализа;
- Прогнозирует ожидаемые результаты решения проектных задач;
- Разрабатывает план действий по решению поставленных задач;
- Корректирует проектные решения и план действий согласно новым факторам и изменению ситуации
- Перспективным видением развития проекта в дальнейшем, способами его совершенствования;
- Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории;
- Организует реализацию проекта в студии;
- Выполняет авторский надзор;
- Осуществляет контроль качества художественных и проектных работ

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрены следующие формы промежуточной аттестации для очной и заочной формы обучения:

- Дифференцированный зачёт в форме просмотра, 2 семестр.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 академических часа.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

Раздел 1. Сториборд – технология раскадровки сюжетного видео различного назначения

Раздел 2. Принципы сториборда. Композиционные и художественные приемы.

Раздел 3. Разработка сториборда по проектному заданию

Б1.В.ДВ.02.02 СТОРИТЕЛЛИНГ

(наименование дисциплины)

54.04.01. ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины:

Основной целью программы дисциплины является формирование у магистранта базовых профессиональных компетенций в сфере создания сценарно-сюжетных разработок в продуктах цифрового дизайна.

2. Задачи дисциплины:

- Формирование синтетического представления о взаимодействии различных видов визуальных искусств в цифровом дизайне;
- Освоение методов и средств создания «истории» (сторителлинг) по техническому заданию заказчика;
- Получение навыков создания сторителлинга - сценария в проектной работе;
- Освоение средств гармонизации и композиционного построения сюжета в видеоролике;
- Выполнение сторителлинга для проекта в цифровом продукте различного назначения.

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-2.** Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла
- **ПК-4.** Способен осуществлять разработки цифрового продукта; планировать и организовать производственный процесс прототипа цифрового продукта в студии, контролировать точность исполнения проекта, качество производства работ, реализацию проекта в целом.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Общую структуру концепции реализуемого проекта;
- Типовые задачи в реализации проекта;
- Методику SWOT-анализа;
- Методику определения требуемых ресурсов для реализации проекта;
- Принципы планирования действий применительно к поставленным задачам;
- Механизмы использования самоконтроля в работе над реализацией проекта;
- Формы представления проекта заинтересованным сторонам и «заказчикам»
- Основы производственной деятельности в области специализации;
- Технологическую цепочку по производству цифровой дизайн-продукции или реализации дизайн-проекта;
- Нормативные требования к оформлению технической проектной документации на производство;

Уметь:

- Определяет круг задач в рамках поставленной цели;
- Формулирует взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели;
- Определять в рамках поставленных задач по проекту имеющиеся ресурсы и ограничения;
- Проводить SWOT-анализ проекта;
- Выбирать и оптимизировать ресурсы для решения задач

- Осуществлять самоконтроль в работе над реализацией проекта;
- Оформлять проект в необходимом формате согласно целеназначению и требованиям сложившихся нормативных и профессиональных стандартов;
- Разрабатывать технические проекты, технологические карты изделий;
- Оформлять рабочую документацию к проекту;
- Планировать производственную работу;

Владеть:

- Общим системным видением реализации проекта;
- Критериями оценки проекта;
- Навыками корректировки решений на основе анализа;
- Прогнозирует ожидаемые результаты решения проектных задач;
- Разрабатывает план действий по решению поставленных задач;
- Корректирует проектные решения и план действий согласно новым факторам и изменению ситуации
- Перспективным видением развития проекта в дальнейшем, способами его совершенствования;
- Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории;
- Организует реализацию проекта в студии;
- Выполняет авторский надзор;
- Осуществляет контроль качества художественных и проектных работ

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрены следующие формы промежуточной аттестации для очной и заочной формы обучения:

- Дифференцированный зачёт в форме просмотра, 2 семестр.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 академических часа.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

Раздел 1. сторителлинг – технология сценария сюжетного видео различного назначения

Раздел 2. Принципы сторителлинга. Композиционные и технические приемы.

Раздел 3. Разработка сторителлинга по техническому заданию заказчика.

ПРАКТИКИ. ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ

Б2.О.01.01(У) ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ ПРАКТИКА

(наименование дисциплины (модуля))

54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины:

Основной целью программы практики является формирование у студента фундаментальных знаний и практических навыков исследовательской работы в сфере цифрового дизайна.

2. Задачи дисциплины:

- **Развить способность** студента работать со специальной литературой в области цифрового дизайна; собирать, анализировать и обобщать результаты научных и прикладных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить экспериментальную и исследовательскую работу в области цифрового дизайна; участвовать в практических конференциях, хакатонах; разрабатывать концепцию творческого проекта в области цифрового дизайна;
- **Способствовать мотивации** студента к саморазвитию и осуществлению самообучения по программам повышения квалификации согласно актуальным потребностям профессиональной деятельности в области цифрового дизайна, участию в мероприятиях профессиональной сферы.
- **Сформировать умение** студента использовать в творческой деятельности формы и инструменты прикладного исследования и интегрировать в свою работу полученные результаты;

3. Формы и способы проведения практики.

Форма практики – рассредоточенная; способ проведения – стационарная.

4. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-1** Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий
- **УК-4** Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия
- **ОПК-2.** Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения
- **ПК-2.** Способен проводить прикладные экспериментальные исследования и изыскания в области цифровых технологий дизайна; определять перспективные направления развития дизайна; осваивать и использовать цифровые технологии в своей творческой проектной деятельности.
- **ПК-5.** Способен осуществлять оценку качества дизайна и собственно цифровой продукции; давать профессиональный анализ объектов цифрового дизайна.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Приёмы обобщения и систематизации в работе с информацией;
- Основные источники информации в различных сферах жизни и профессиональной деятельности;
- Принципы оценки идей, решений, концепций применительно к поставленной задаче;
- Принципы различения фактов, мнений, интерпретаций и оценок в потоке информации;
- Особенности основных функциональных стилей русского языка;
- Иностранный язык / языки: лексику общего и профессионального характера;
- Принятую в международном дизайнерском и художественном сообществе профессиональную терминологию;
- Поддерживает контакты по электронной почте;
- Терминологический словарь профессии, специальную лексику и устоявшиеся в профессиональной среде выражения;
- Типологию форм речевой и текстовой коммуникации в профессиональной сфере;
- Источники научной информации, специализированную периодическую и научную литературу в контексте собственных исследований;
- Методы научного исследования в практической работе в области дизайна;
- Особенности предпроектного и проектного исследования в проектной деятельности в дизайне;
- Методику планирования и осуществления предпроектного и проектного исследования;
- Основные труды и авторов по проблематике собственной научной деятельности;
- Критерии оценки результативности научного исследования;
- Правила проведения и оформления результатов исследования;
- График проведения научных мероприятий в области профессиональной сферы деятельности;
- Источники и банки хранения цифровых прототипов и профессиональной информации;
- Нормативные требования к оформлению результатов экспериментальной работы в цифре;
- Критерии оценки качества цифрового дизайн-продукта;
- Историю искусства и дизайна, основные течения, стили, центры развития, персоналии;

Уметь:

- Проводить анализ поставленной задачи;
- Систематизировать полученную информацию;
- Сформулировать точный запрос на получение необходимой информации;
- Применять критерии оценки информации;
- Отличать при обработке информации факты от мнений, интерпретаций, оценок;
- Формулировать собственное мнение на базе широких сведений по изучаемой проблеме;
- Оценивать достоинства и недостатки возможных решений;
- Применять различные стилевые формы русского языка согласно сложившимся речевым нормам;
- Вести основные типы диалога, соблюдая нормы речевого этикета.
- Понимать содержание различного типа профессиональных текстов по искусству и дизайну на иностранном языке;
- Грамотно формулировать свои мысли на иностранном языке письменно;
- Использовать терминологический словарь профессии, специальную лексику и устоявшиеся в профессиональной художественной среде выражения;
- Выстраивать диалог в межличностном общении, находить способы донести свою мысль до контрагента;
- Работать с источниками научной информации;
- Производить отбор наиболее целесообразных методов исследования в своей работе;
- Проводить предпроектные изыскания и проектные исследования в дизайн-проекте
- Планировать собственные действия по проведению исследований;

- Применять приёмы анализа, обобщения в работе;
- Вести журнал исследований, фиксировать полученные сведения;
- Корректно оформить заявку для участия в научном мероприятии;
- Оформляет результаты исследований в форме научных докладов, статей, публикаций;
- Работать с платформами цифровой индустрии;
- Осуществлять мониторинг цифровых ресурсов и информационной среды по специализации;
- Определять содержание и форму - стилистику проекта;
- Анализировать специфические профессиональные решения цифрового проекта/продукции дизайнера;

Владеть:

- Выстраивать информационные факторы по приоритетности влияния на решение задачи;
- Совокупностью навыков в поиске информации применительно к поставленной задаче;
- Применять системный подход к решению прикладных и теоретических задач;
- Делать собственные выводы по проблеме;
- Аргументировать свою точку зрения, защищать свою концепцию.
- Достаточным по объёму лексиконом для выражения сложных профессиональных проблем и взаимоотношений;
- Использует жанры устной и письменной речи в разных коммуникативных ситуациях профессионально-делового общения.
- Навыками профессионального монолога и диалога на иностранном языке;
- Навыками устной дискуссии на иностранном языке, обоснования и защиты своей точки зрения;
- Навыками работы с иноязычными источниками литературы по профессии;
- Навыками подготовки статьи/аннотации статей, докладов и прочих документов на иностранном языке;
- Интеграцией текста и визуального контента в продуктах профессиональной деятельности.
- Навыками использования современных научных концепций для повышения собственного профессионального уровня в творческой и исследовательской работе
- Навыками проведения научно-практических, технологических, культурологических исследований в профессиональной деятельности;
- Использовать результаты исследований -для формулировки концепции произведения дизайнера;
- Осуществлять запланированные исследования, обеспечив привлечение необходимых ресурсов
- Анализом и обобщением научной информации;
- Оценивает полученную информацию по различным критериям;
- Оформляет результаты собственных научных и прикладных практических исследований согласно целеназначению;
- Представляет свои исследовательские работы на научных публичных мероприятиях;
- Синтезирует комплексное видение научных исследований в развитие научной темы
- Проводить самостоятельные исследования и эксперименты в цифровой среде;
- Интегрирует результаты своей экспериментальной и инновационной деятельности в практическую работу по специализации;
- Квалифицирует объект / проект дизайнера;
- Оценивает объект / проект дизайнера по общепризнанным критериям оценки;
- Оформляет экспертную оценку в форме искусствоведческой аналитической записки или критической статьи.

5. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрена промежуточная аттестация студентов:

- Зачет, 2 семестр
- Дифференцированный зачет с оценкой, 3 семестр

6. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 12 зачетных единиц, 432 ак. часа.

7. Структура, краткое содержание дисциплины:

Раздел 1. Методология и организация научного / проектного / маркетингового исследования. Структура, предмет и задачи дисциплины. Специфика исследования в цифровом дизайне. Понятие организации исследований, их планирование и эффективность. Типовые этапы исследовательских работ. Информационное обеспечение исследовательского процесса.

Раздел 2. Организация научной / проектной исследовательской работы студентов в вузе. Система организации НИР в вузе, ее основные цели и задачи. Виды и формы НИР. Взаимодействие ВУЗа и предприятия в целях решения прикладных задач в рамках НИР. Комплексные целевые программы НИР. Подготовка научных статей. Самостоятельная работа студента в НИР. Этические нормы научной работы.

Раздел 3. Методика Выполнения научной / проектной исследовательской работы. Подготовка, организация и планирование научного / проектного исследования. Выбор методов исследования и их характеристика. Определение этапов и задач в научной работе. Обобщение результатов исследования. Оформление исследовательской работы. Подготовка к публикации самостоятельного научного произведения. Виды научной продукции. Внедрение результатов исследования в практику.

Б2.О.01.02(У) ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРАКТИКА

(наименование дисциплины (модуля))

54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель практики.

Основной целью программы практики является педагогическая подготовка обучающихся в магистратуре Цифровой дизайн, в частности освоение студентами планирования, проектирования педагогической деятельности и управления образовательным процессом в области дополнительного предпрофессионального и профессионального начального, среднего образования для детей и взрослых в области дизайна, и изобразительного искусства. (Научно-исследовательская деятельность, организаторская деятельность, педагогическая деятельность)

2. Задачи практики.

Лежат в области формирования опыта обучающегося в **проектной деятельности** и в **педагогической деятельности** по профессиональной специализации (см. п. 2.2 данного ОПОП ВО):

В проектной деятельности:

- **Развить способность** студента к планированию и осуществлению самообучения по программам повышения квалификации согласно актуальным потребностям профессиональной деятельности в области дизайна, и изобразительного искусства;
- **Способствовать мотивации** студента к саморазвитию и участию в мероприятиях профессиональной сферы, обеспечивающих карьерный рост – в выставках, конкурсах и т.п.
- **Сформировать умение** студента анализировать свои знания и навыки, систематизировать и актуализировать их путём прохождения профессионального обучения и курсов повышения квалификации;

В педагогической деятельности:

- **Выработать способность у студентов** преподавать дизайн, и изобразительное искусство детям и взрослым в области дополнительного, а также начального и среднего профессионального образования;
- **Сформировать навык** создания и проведения образовательных программ в области дизайна, и изобразительного искусства.

3. Формы и способы проведения практики.

Форма практики – рассредоточенная; способ проведения – стационарная.

4. Практика направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-3** Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели
- **УК-4** Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия
- **ОПК-5.** Способен осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования

В результате прохождения практики обучающийся должен:

Знать:

- Принципы и методы эффективной командной работы в креативной среде творческой профессии в области дизайна, и изобразительного искусства;
- Понимать правила стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели;
- Ценностные основы совместной профессиональной деятельности в области преподавания дизайна, и изобразительного искусства;
- Основы психологии общения, методы развития личности и коллектива;
- Значимость коммуникативных связей для решения профессиональных задач в сфере графического дизайна;
- Методы командной работы в креативной среде в области дизайна, и изобразительного искусства;
- Методы и способы построения эффективной командной работы в области дизайна, и изобразительного искусства;
- Принципы распределения ответственности в коллективе;
- Русский язык в объеме, достаточном для устных и письменных коммуникаций в области дизайна, и изобразительного искусства;
- Особенности основных функциональных стилей;
- Вести основные типы диалога, соблюдая нормы речевого этикета;
- Поддерживать контакты по электронной почте;
- Терминологический словарь профессии, специальную лексику и устоявшиеся в профессиональной среде выражения в области дизайна, и изобразительного искусства;
- Теоретическую и нормативную базу правопедания в области преподавания дизайна, и изобразительного искусства;
- Правовые нормы реализации профессиональной педагогической деятельности в области дизайна, и изобразительного искусства;
- Основные законодательные акты, принципы формирования нормативно-правового обеспечения области преподавания дизайна, и изобразительного искусства;
- Ключевые организации профессиональной среды в области дизайна;
- Области смежных видов искусства, инженерии, технологий, науки, креативных индустрий, взаимодействие с которыми необходимо в профессиональной деятельности по специализации;
- Иметь представление о ключевых творческих и профессиональных мероприятиях профессиональной сферы в области дизайна, и изобразительного искусства;
- Знать формы и регламенты проведения выставок, конкурсов, фестивалей и других профессиональных творческих мероприятий в области дизайна, и изобразительного искусства;
- Особенности, формы и технологии организации и проведения мероприятий профессиональной сферы в области дизайна, и изобразительного искусства;

Уметь:

- Гибко варьировать свое поведение в команде в зависимости от ситуации;
- Позиционировать собственное положение и положение других людей в межличностных и деловых отношениях
- Признавать этические нормы профессионального взаимодействия с коллективом;
- Толерантно воспринимать социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия при работе в команде;
- Доверять партнерам, делегировать им ответственность за принятие решений;
- Осуществлять коммуникацию в межличностном общении по профессиональным вопросам;
- Выстраивать эффективную командную работу, а также персональную работу в команде;

- Прогнозировать ситуацию в результате личных действий;
- Реализовать свои коммуникативные намерения в адекватной форме;
- Понимать содержание различного типа профессиональных текстов на иностранном языке;
- Использовать терминологический словарь профессии, специальную лексику и устоявшиеся в профессиональной педагогической среде дизайна, и изобразительного искусства;
- Понятно и обстоятельно высказываться по широкому кругу вопросов, в том числе в различных областях дизайна, и изобразительного искусства
- Пользоваться основными профессиональными терминами, специальной лексикой и устоявшиеся в профессиональной среде выражениями;
- На основе действующего законодательства принимать юридически грамотные решения;
- Применять профессиональную лексику, терминологию отраслевого законодательства;
- Планировать проведение выставок, конкурсов, фестивалей, других мероприятий в области дизайна как организатор или соорганизатор;
- Планировать свое участие в мероприятиях профессиональной сферы в области дизайна, и изобразительного искусства;
- Находить информацию по мероприятиям профессиональной сферы в области дизайна, и изобразительного искусства;
- Находить информацию по организациям и персоналиям – контрагентам в смежных областях деятельности;

Владеть:

- Навыками построения продуктивных форм взаимодействия в коллективе;
- Выстраивать эффективное взаимодействие со всеми участниками коллектива с учетом ответственности за свои действия;
- Согласовывать с членами коллектива план последовательных шагов для достижения поставленной цели;
- Осуществлять функции лидера в командной работе над проектом.
- Находить компромиссы в совместной работе в коллективе;
- Опытом объективной оценки персональных и общих решений в коллективе;
- Профессиональной и межличностной этикой;
- Навыками мотивации членов коллектива.
- Использованием жанров устной и письменной речи в разных коммуникативных ситуациях профессионально-делового общения.
- Навыками работы с иноязычными источниками литературы по профессии;
- Грамотной устной и письменной русской речью, для широкой области коммуникаций в профессиональной сфере дизайна, и изобразительного искусства;
- Оформлением письменных проектных заданий (письменное оформление презентаций, отчетов, информационных буклетов, рекламных листовок, коллажей, постеров и т.д.) в рамках профессиональной деятельности;
- Способностью анализировать происходящие явления в общественной и деловой жизни с точки зрения правовых норм;
- Владеть навыками работы с законодательными и другими нормативными правовыми актами;
- Способностью организовывать собственную жизнь и профессиональную деятельность в рамках права;
- Юридической техникой – навыками составления документов, необходимых для квалифицированной работы

- Цельным временным видением событий профессиональной сферы, цикличности мероприятий, их значимости и профессионального «веса» в области дизайна, и изобразительного искусства;
- Навыками оформления заявок, резюме, форм для участия в мероприятиях профессиональной сферы как наблюдатель и участник;
- Созданием контент для участия в творческих и представительских профессиональных мероприятиях в области дизайна, и изобразительного искусства;
- Способностью реализовывать разработанный план действий для проведения мероприятия в области дизайна, и изобразительного искусства;
- Способностью создавать организационную группу (комиссию, оргкомитет и т.п.) для проведения творческого или представительского мероприятия в области дизайна, и изобразительного искусства;

5. Формы контроля по практике

По практике предусмотрена промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета с оценкой

6. Общая трудоемкость практики составляет 3 зачетных единицы, 108 ак. часов.

7. Структура, краткое содержание практики:

Раздел 1. Вводный инструктаж по технике безопасности

Раздел 2. Подготовительный (начальный) этап

Раздел 3. Аудиторный(практический) этап

Раздел 4. Аттестационный (заключительный) этап

Б2.О.02.01(П) ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ПРАКТИКА

(наименование дисциплины (модуля))

54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель практики.

Основной целью программы практики является формирование у магистранта прикладных исполнительских и исследовательских компетенций в практической работе по технологическим стадиям создания цифровой дизайн-продукции; закрепление теоретических знаний в практической работе.

2. Задачи практики.

Лежат в области формирования компетенций обучающегося в **научно-исследовательской, проектной и информационно-коммуникативной деятельности** по профессиональной специализации (см. п. 2.2 данного ОПОП ВО):

В научно-исследовательской деятельности:

- Культурологические исследования по острым проблемам общественной жизни, способам их решения с помощью дизайна
- Изучение фундаментальных законов дизайна применительно к практической деятельности
- Исследование законов восприятия дизайна человеком, анализ пользовательского опыта человека по отношению к объектам дизайна
- Исследование законов восприятия дизайна человеком, анализ пользовательского опыта человека по отношению к изучаемым объектам дизайна
- Определение параметров проблемы рынка, планирование маркетинговых исследований;
- Проведение маркетингового исследования по заданным параметрам, анализ, оформление результатов исследований, подготовка материалов для принятия бизнес-решения;
- Владение различными видами и методами маркетинговых исследований;

В проектной деятельности:

- Проектное исследование по выявлению проблематики проекта для разработки концепции;
- Концептуальное проектирование
- Проектный анализ и оценка предлагаемых проектных решений, выбор оптимального варианта к реализации;
- Разработка вариантов дизайн-решения, основанного на маркетинговых исследованиях;
- Концепция пост-проектного продвижения выполненного проекта на различных платформах общественной и профессиональной сферы

В информационно-коммуникативной деятельности:

- Использование цифровых технологий в создании дизайн-продукции, основанной на результатах маркетингового исследования;
- Создание дизайна WEB-интерфейсов, мобильных приложений, интернет-контента, рекламных видео и других цифровых дизайн-продуктов;
- Разработка рабочей документации и медиа-поддержки дизайн-проекта, распространение и тиражирование, коррекция и правки рабочих документов в коллективном сетевом взаимодействии

3. Формы и способы проведения практики.

Форма практики – концентрированная; способ проведения – стационарная.

4. Практика направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-1.** Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий
- **УК-5.** Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия
- **ОПК-4.** Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу
- **ПК-1.** Способен создавать сложные комплексные художественные и цифровые проекты; находить креативные решения цифровых продуктов; вырабатывать оригинальный подход с выраженным авторским мировоззрением к проектам различного назначения и большой социальной значимости; прогнозировать и формировать парадигму цифрового дизайна ближайшего будущего.
- **ПК-3.** Способен применять экономические знания и инструменты в прикладной деятельности в области цифрового дизайна; оформлять комплекс проектной и финансовой расчётной документации; создавать бизнес-план проекта в области дизайна.

В результате прохождения практики обучающийся должен:

Знать:

- Приёмы обобщения и систематизации в работе с информацией;
- Основные источники информации в различных сферах жизни и профессиональной деятельности;
- Принципы оценки идей, решений, концепций применительно к поставленной задаче;
- Принципы различения фактов, мнений, интерпретаций и оценок в потоке информации;
- Механизмы межкультурного взаимодействия в обществе на современном этапе, принципы соотношения общемировых и национальных культурных процессов;
- Определяет исторические этапы в развитии национальных культур и философской мысли;
- Специфику этнокультурных особенностей народов России;
- Осведомлён о ключевых творческих и профессиональных мероприятиях профессиональной сферы;
- Знает формы и регламенты проведения выставок, конкурсов, фестивалей и других профессиональных творческих мероприятий;
- Особенности, формы и технологии организации и проведения мероприятий профессиональной художественной и дизайнерской сферы;

Уметь:

- Проводить анализ поставленной задачи;
- Систематизировать полученную информацию;
- Сформулировать точный запрос на получение необходимой информации;
- Применять критерии оценки информации;
- Отличать при обработке информации факты от мнений, интерпретаций, оценок;
- Формулировать собственное мнение на базе широких сведений по изучаемой проблеме;
- Оценивать достоинства и недостатки возможных решений;

- Анализирует современное состояние общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах;
- Соотносит современное состояние культуры с ее историей;
- Толерантно воспринимать социальные, этнические, конфессиональные различия взаимодействия; особенности межкультурных коммуникаций;
- Находить информацию по мероприятиям профессиональной сферы;
- Планировать свое участие в мероприятиях профессиональной сферы;
- Планирует проведение выставок, конкурсов, фестивалей, других мероприятий в области искусства и дизайна как организатор или соорганизатор;

Владеть:

- Выстраивать информационные факторы по приоритетности влияния на решение задачи;
- Совокупностью навыков в поиске информации применительно к поставленной задаче;
- Применять системный подход к решению прикладных и теоретических задач;
- Делать собственные выводы по проблеме;
- Аргументировать свою точку зрения, защищать свою концепцию.
- Оценивает различные общественные явления, в которых отражено многообразие культуры современного общества, в том числе явления массовой культуры.
- Демонстрирует уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп;
- Целным временным видением событий профессиональной сферы, цикличности мероприятий, их значимости и профессионального «веса»
- Навыками оформления заявок, резюме, форм для участия в мероприятиях профессиональной сферы как наблюдатель и участник;
- Создает инновационные экспериментальные произведения для участия в профессиональных конкурсных мероприятиях
- Реализовывает разработанный план действий для проведения мероприятия;
- Создает организационную группу (комиссию, оргкомитет и т.п.) для проведения творческого или представительского мероприятия;
- Способен выявлять актуальную проблематику в области дизайна применительно к социальным и культурным условиям в современном обществе
- Способен создавать сложные комплексные и междисциплинарные проекты в области дизайна по острым запросам современности
- Владеет на профессиональном уровне инструментарием дизайнера, использует его для решения стандартных задач и закрытых проблем
- Использует в творческой проектной деятельности формы и инструменты научного исследования, смежных видов искусства и дизайна
- Способен находить оригинальное решение открытых и перспективных проблем в дизайне
- Обладает навыками создания ресурсных и сметных расчётов, перечня работ, планов-графиков проектирования и производственного цикла работ по реализации дизайн-проекта
- Применяет в работе нормативные документы по трудовым вопросам, техническим, санитарным, противопожарным и др. требованиям государственных надзорных органов
- Способен разработать бизнес-проект, бизнес-план в контексте своей профессиональной деятельности

5. Формы контроля по практике

По практике предусмотрена промежуточная аттестация в форме зачёта в очной и заочной формах обучения.

6. Общая трудоемкость практики составляет 3 зачетных единицы, 108 академических часов.

7. Структура, краткое содержание практики:

Раздел 1. Планирование и проведение прикладного технологического исследования по разработке цифрового продукта

Раздел 2. Разработка и фиксация технологических решений по реализации проектного задания

Раздел 3. Подготовка отчёта по практике

Б2.О.02.02 (П) ПРОЕКТНО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ПРАКТИКА

(наименование дисциплины (модуля))

54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель практики.

Основной целью программы практики является формирование у магистранта совокупности интегрально связанных компетенций (проектных, технологических, производственных), направленных на способность к самостоятельному производству концепт-арта для цифровой продукции; закрепление теоретических знаний в практической производственной работе.

2. Задачи практики.

Лежат в области формирования опыта обучающегося в **проектной, научно-исследовательской, производственно-технологической деятельности** по профессиональной специализации (см. п. 2.2 данного ОПОП ВО):

В проектной деятельности:

- Проектное исследование в цифровом дизайне
- Разработка концепт-арта; выполнения проекта в цифровой форме
- Создание рабочих моделей и готовой цифровой продукции

В научно-исследовательской деятельности:

- Исследование законов восприятия объектов цифрового дизайна человеком, анализ пользовательского опыта человека по отношению к объектам цифрового дизайна
- Междисциплинарные исследования на границе дизайна и смежных видов деятельности: науки, техники, искусства
- Экспериментальные исследования прикладного и научно-практического назначения в области цифрового дизайна

В производственно-технологической деятельности:

- Планирование производственных работ по реализации дизайн-проекта
- Анализ требуемых и имеющихся ресурсов для реализации дизайн-проекта
- Организация материальных, технических и интеллектуальных ресурсов для работы над реализацией дизайн-проекта
- Проведение опытно-технологических работ по выполнению дизайн-проекта
- Инновационное технологическое решение задач по дизайн-проектированию и реализации цифрового продукта
- Руководство всем комплексом технологических и производственных работ по проектированию и реализации цифрового продукта

3. Формы и способы проведения практики.

Форма практики – рассредоточенная; способ проведения – стационарная.

4. Практика направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-2.** Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла
- **ОПК-1.** Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода

- **ОПК-2.** Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения
- **ОПК-4.** Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу
- **ПК-2.** Способен проводить прикладные экспериментальные исследования и изыскания в области цифровых технологий дизайна; определять перспективные направления развития дизайна; осваивать и использовать цифровые технологии в своей творческой проектной деятельности.
- **ПК-4.** Способен осуществлять разработки цифрового продукта; планировать и организовать производственный процесс прототипа цифрового продукта в студии, контролировать точность исполнения проекта, качество производства работ, реализацию проекта в целом.

В результате прохождения практики обучающийся должен:

Знать:

- Общую структуру концепции реализуемого проекта;
- Типовые задачи в реализации проекта;
- Методику SWOT-анализа;
- Методику определения требуемых ресурсов для реализации проекта;
- Принципы планирования действий применительно к поставленным задачам;
- Механизмы использования самоконтроля в работе над реализацией проекта;
- Формы представления проекта заинтересованным сторонам и «заказчикам»
- Основные особенности исторических стилей изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна;
- Специфические региональные и исторические особенности декоративно-прикладного искусства и дизайна различных стран и народов;
- Актуальные тренды современного искусства и дизайна;
- Ведущие школы, персоналии, произведения искусства и дизайна современного периода;
- Взаимосвязь современных школ изобразительного искусства и дизайна с историческим наследием мирового искусства
- Основные центры и школы современного дизайна в России и в мире;
- Основные особенности современных школ и центров развития дизайна;
- График проведения научных мероприятий в области профессиональной сферы деятельности;
- Осведомлён о ключевых творческих и профессиональных мероприятиях профессиональной сферы;
- Знает формы и регламенты проведения выставок, конкурсов, фестивалей и других профессиональных творческих мероприятий;
- Источники и банки хранения цифровых прототипов и профессиональной информации;
- Нормативные требования к оформлению результатов экспериментальной работы в цифре;
- Основы производственной деятельности в области специализации;
- Технологическую цепочку по производству цифровой дизайн-продукции или реализации дизайн-проекта;

- Нормативные требования к оформлению технической проектной документации на производство;

Уметь:

- Определяет круг задач в рамках поставленной цели;
- Формулирует взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели;
- Определять в рамках поставленных задач по проекту имеющиеся ресурсы и ограничения;
- Проводить SWOT-анализ проекта;
- Выбирать и оптимизировать ресурсы для решения задач;
- Осуществлять самоконтроль в работе над реализацией проекта;
- Оформлять проект в необходимом формате согласно целеназначению и требованиям сложившихся нормативных и профессиональных стандартов;
- Находить достоверную информацию по профессиональным вопросам современного искусства и дизайна;
- Проводить анализ произведений искусства и дизайна по искусствоведческим и морфологическим аспектам;
- Использовать теоретические основы дизайн-проектирования в профессиональной деятельности
- Разбираться в контексте современного изобразительного искусства и дизайна;
- Работать в современной парадигме дизайна технологически, стилистически, содержательно;
- Работать с платформами цифровой индустрии;
- Осуществлять мониторинг цифровых ресурсов и информационной среды по специализации;
- Разрабатывать технические проекты, технологические карты изделий;
- Оформлять рабочую документацию к проекту;
- Планировать производственную работу.

Владеть:

- Общим системным видением реализации проекта;
- Критериями оценки проекта;
- Навыками корректировки решений на основе анализа;
- Прогнозирует ожидаемые результаты решения проектных задач;
- Разрабатывает план действий по решению поставленных задач.
- Корректирует проектные решения и план действий согласно новым факторам и изменению ситуации
- Перспективным видением развития проекта в дальнейшем, способами его совершенствования;
- Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории;
- Классифицирует произведения современного дизайна по различным критериям;
- Способен создавать произведения искусства и дизайна, основанные на историческом знании и общей теории художественного проектирования
- Синтезирует особый творческий подход к производству дизайна на основе национальных традиций в сочетании с современным художественным языком и содержанием;
- Интегрирует современные технологии дизайна в собственное творчество;
- Развивает в своем творчестве теорию и практику дизайн-проектирования;
- Навыками использования современных научных концепций для повышения собственного профессионального уровня в творческой и исследовательской работе
- Навыками проведения научно-практических, технологических, культурологических исследований в профессиональной деятельности;

- Использовать результаты исследований -для формулировки концепции произведения дизайна;
- Осуществлять запланированные исследования, обеспечив привлечение необходимых ресурсов
- Анализом и обобщением научной информации;
- Оценивает полученную информацию по различным критериям;
- Оформляет результаты собственных научных и прикладных практических исследований согласно целеназначению;
- Представляет свои исследовательские работы на научных публичных мероприятиях;
- Синтезирует комплексное видение научных исследований в развитие научной темы.
- Целым временным видением событий профессиональной сферы, цикличности мероприятий, их значимости и профессионального «веса»
- Навыками оформления заявок, резюме, форм для участия в мероприятиях профессиональной сферы как наблюдатель и участник;
- Создает инновационные экспериментальные произведения для участия в профессиональных конкурсных мероприятиях;
- Способен проводить теоретические, прикладные и научно-практические исследования в профессиональной области; оформлять результаты исследований и использовать практической и творческой работе.
- Осуществляет мониторинг перспективных научных исследований в области специализации. Следит за развитием технологий в области дизайна и искусства; актуализирует собственные знания и навыки в практической деятельности
- Применяет новые продукты и инновационные технологии дизайна, обновляет свою технологическую базу
- Способен проводить экспериментальную работу по использованию инновационных технологий в дизайн-проекте
- Оформляет результаты инновационной исследовательской и технологической деятельности установленным образом для проектных, научных работ, патентов, регистрации авторского права и т.п.
- Проводит самостоятельные исследования и эксперименты в цифровой среде;
- Интегрирует результаты своей экспериментальной и инновационной деятельности в практическую работу по специализации;
- Организует реализацию проекта в студии;
- Выполняет авторский надзор;
- Осуществляет контроль качества художественных и проектных работ

4. Формы контроля по практике

По практике предусмотрены промежуточные аттестации:

- Зачет, 1 семестр;
- Дифференцированный зачет в форме просмотра, 2,3 семестр;

5. Общая трудоемкость практики составляет 12 зачетных единиц, 432 академических часа.

6. Структура, краткое содержание практики:

Раздел 1. Проектное исследование

Раздел 2.Опытно-технологические работы по разработке концепт-арта цифрового объекта дизайна

Раздел 3. Детализация художественных решений проекта

Раздел 4. Производственное внедрение художественных решений

Раздел 5. Экспериментальные работы по созданию уникальных художественных и технических решений цифрового продукта

Раздел 6. Создание действующего прототипа цифрового объекта дизайна

Б2.О.02.03 (ПД) ПРЕДДИПЛОМНАЯ ПРАКТИКА

(наименование дисциплины (модуля))

54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель практики.

Основной целью программы практики является завершение формирования у магистранта полного комплекса универсальных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций цифрового дизайнера; закрепление теоретических знаний в практической работе над дипломным проектом ВКР.

2. Задачи практики.

Лежат в области закрепления опыта обучающегося в **художественно-творческой, проектной, научно-исследовательской, производственно-технологической деятельности** по профессиональной специализации (см. п. 2.2 данного ОПОП ВО):

В художественно-творческой деятельности:

- Профессиональная деятельность в дизайне с использованием компетенций в области искусства;
- Создание творческой концепции дипломного проекта ВКР;
- Визуализация художественно-образных решений концепции ВКР;
- Презентация визуальных проектных решений ВКР художественными средствами;

В проектной деятельности:

- Проектное исследование с углубленным изучением проблематики дипломного проекта ВКР;
- Практическое выполнение комплекса проектных работ по реализации дипломного проекта ВКР;
- Эскизирование, моделирование возможных проектных решений, в том числе инновационных и не имеющих аналогов;
- Проектный SWOT-анализ, оценка предлагаемых проектных решений, выбор оптимального варианта к реализации;
- Создание законченной графической части комплексного дизайн-проекта ВКР;
- Разработка проектной, рабочей технической документации для создания законченного проекта ВКР;
- Оформление законченных проектно-конструкторских работ, карт и процессов для производства работ по реализации дипломного проекта ВКР;

В производственно-технологической деятельности:

- Практическое выполнение в материале комплекса исполнительских работ по реализации дипломного проекта ВКР;
- Разработка ТЗ на проектирование;
- Планирование производственных работ по реализации дизайн-проекта;
- Инновационное технологическое решение задач по дизайн-проектированию и реализации проекта в материале;
- Руководство всем комплексом технологических и производственных работ по проектированию и реализации дизайн-проекта

В научно-исследовательской деятельности:

- Культурологические исследования по острым проблемам общественной жизни, способам их решения с помощью дизайна Исследование законов восприятия дизайна

человеком, анализ пользовательского опыта человека по отношению к объектам дизайна

- Междисциплинарные исследования на границе дизайна и смежных видов деятельности: науки, техники, искусства
- Экспериментальные исследования прикладного и научно-практического назначения в области дизайна
- Фиксация научно-практических результатов исследований, оформление их в виде научных публикаций и патентов

3. Формы и способы проведения практики.

Форма практики – рассредоточенная; способ проведения – стационарная.

4. Практика направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-1.** Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий.
- **УК-2.** Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.
- **УК-6.** Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.
- **ОПК-3.** Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи
- **ПК-1.** Способен создавать сложные комплексные художественные и цифровые проекты; находить креативные решения цифровых продуктов; выработать оригинальный подход с выраженным авторским мировоззрением к проектам различного назначения и большой социальной значимости; прогнозировать и формировать парадигму цифрового дизайна ближайшего будущего.
- **ПК-4.** Способен осуществлять разработки цифрового продукта; планировать и организовать производственный процесс прототипа цифрового продукта в студии, контролировать точность исполнения проекта, качество производства работ, реализацию проекта в целом.

В результате прохождения практики обучающийся должен:

Знать:

- Приёмы обобщения и систематизации в работе с информацией;
- Основные источники информации в различных сферах жизни и профессиональной деятельности;
- Принципы оценки идей, решений, концепций применительно к поставленной задаче;
- Общую структуру концепции реализуемого проекта;
- Типовые задачи в реализации проекта;
- Методику SWOT-анализа;
- Методику определения требуемых ресурсов для реализации проекта;
- Принципы планирования действий применительно к поставленным задачам;
- Формы представления проекта заинтересованным сторонам и «заказчикам»
- Критерии приоритетности последовательности действий в работе по специальности;
- Критерии оценки достижений в профессиональной деятельности;
- Значение методически правильной организации эскизирования, этапы, стадии и виды эскизирования;
- Классификацию эскизной работы по видам решаемых задач;
- Художественные, технические и иные выразительные средства дизайна;

- Критерии принятия и отбора образных решений в проектной творческой деятельности;
- Основные виды и типы дизайн-объектов в области специализации дизайнера;
- Специфику каждого из типов произведения дизайна по специализации;
- Требования к различным стадиям проектирования;
- Основы конструирования в промышленном производстве;
- Нормы оформления рабочей документации для производства;

Уметь:

- Проводить анализ поставленной задачи;
- Систематизировать полученную информацию;
- Сформулировать точный запрос на получение необходимой информации;
- Применять критерии оценки информации;
- Определяет круг задач в рамках поставленной цели;
- Формулирует взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели;
- Определять в рамках поставленных задач по проекту имеющиеся ресурсы и ограничения;
- Проводить SWOT-анализ проекта;
- Выбирать и оптимизировать ресурсы для решения задач;
- Оформлять проект в необходимом формате согласно целеназначению и требованиям сложившихся нормативных и профессиональных стандартов
- Планировать свои действия в длительном периоде;
- Использовать механизм оценки событий и действий в своей деятельности;
- Организовать творческую работу методически правильно, с соблюдением приёмов и форм художественного эскизирования в рамках концепции;
- Ставить самостоятельно творческие задачи в проектной деятельности дизайнера;
- Выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики в рамках концепции;
- Рассматривать проектную работу в комплексе различных аспектов творческих и технологических задач согласно техническому заданию;
- Оформлять проектные решения должным образом согласно стадии и целеназначению эскизов, чертежей и проектных решений;

Владеть:

- Выстраивать информационные факторы по приоритетности влияния на решение задачи;
- Совокупностью навыков в поиске информации применительно к поставленной задаче;
- Общим системным видением реализации проекта;
- Критериями оценки проекта;
- Навыками корректировки решений на основе анализа;
- Прогнозирует ожидаемые результаты решения проектных задач;
- Разрабатывает план действий по решению поставленных задач.
- Перспективным видением развития проекта в дальнейшем, способами его совершенствования;
- Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории.
- Приёмами организации собственной работы в контексте приоритетности наиболее важных действий.
- Опытном применении объективного оценочного аппарата в своей деятельности
- Производить эскизирование на поставленную задачу;
- Художественной проектной графикой, соответствующей творческим задачам

- Навыками передачи образности объекта дизайна художественными средствами
- Осуществлять отбор технических и выразительных средств оптимальным образом к поставленной задаче;
- Применять критерии принятия и отбора дизайн-решений в творческой профессиональной деятельности;
- Развитым композиционным мышлением, навыками поиска оптимального варианта из разработанных;
- Синтезировать набор возможных художественных решений в производстве дизайна, отвечающих поставленным задачам;
- Разрабатывает технологически отработанные образцы, прототипы, действующие модели дизайн-объектов;
- Выпускает готовые комплекты рабочей документации для производства.
- Способен выявлять актуальную проблематику в области дизайна применительно к социальным и культурным условиям в современном обществе
- Способен создавать сложные комплексные и междисциплинарные проекты в области дизайна по острым запросам современности
- Владеет на профессиональном уровне инструментарием дизайнера, использует его для решения стандартных задач и закрытых проблем
- Использует в творческой проектной деятельности формы и инструменты научного исследования, смежных видов искусства и дизайна
- Способен находить оригинальное решение открытых и перспективных проблем в дизайне
- Обладает навыками создания конструктивных, технологических разработок в дизайне
- Обладает навыками профессиональной коммуникации с Заказчиком, коллегами по авторскому коллективу и со специалистами производственного цикла
- Разрабатывает полный комплекс технической и рабочей документации по проекту для реализации в материале
- Способен передать рабочую документацию изделия для внедрения на производство
- Способен самостоятельно выполнять часть работ производственного цикла в материале в процессе производственных исполнительских работ
- Способен планировать собственную работу по проектированию, руководить производством проектных работ авторского коллектива
- Способен осуществлять авторский надзор над производственным циклом дизайн-проекта лично и в составе авторского коллектива
- Владеет критериями и технологиями оценки качества производственных работ, использует их в профессиональной деятельности
- Оформляет проектные решения установленным в отрасли образом, с соблюдением проектных норм, требованиями ГОСТ, СНИП и других нормативных документов

4. Формы контроля по практике

По практике предусмотрена промежуточная аттестация – экзамен в форме предварительной защиты ВКР

5. Общая трудоемкость практики составляет 10 зачетных единиц, 360 академических часа.

6. Структура, краткое содержание практики:

Раздел 1. Проектное исследование ВКР

Раздел 2. Дизайн-проектирование по теме дипломного проекта ВКР

Раздел 3. Выполнение графической подачи дипломного проекта ВКР

Раздел 4. Подготовка отчёта по практике

ГОСУДАРСТВЕННАЯ ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИЯ

Б3.О.01.01(Д) ВЫПОЛНЕНИЕ И ЗАЩИТА ВКР

(наименование дисциплины (модуля))

54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель государственной итоговой аттестации (ВКР)

Основной целью ГИА является проверка сформированности компетенций магистранта для успешной работы в области профессиональной специализации, его готовности выполнять комплекс обобщенных трудовых функций и трудовых функций, закрепленных в профессиональных стандартах, в работе на предприятиях и в организациях отрасли или в других областях экономики, связанных с деятельностью в области дизайна среды, а также в смежных областях культуры, искусства и дизайна.

2. Задачи государственной итоговой аттестации (Выпускная квалификационная работа - ВКР)

- Проверка сформированности полного комплекса компетенций выпускника, его общей культуры, социальной и общественной зрелости;
- Проверка навыков проведения проектного дизайн-исследования в рамках Выпускной квалификационной работы (ВКР) в области профессиональной специализации;
- Проверка навыков проектирования в области профессиональной специализации в работе над дипломным проектом ВКР;
- Проверка профессиональных навыков выполнения презентации проекта в графических и медиа-материалах (графическая часть ВКР, буклет, видео-презентация и т.д.);
- Проверка навыков комплексной публичной защиты проекта перед профессиональным жюри – Государственной экзаменационной комиссией (ГЭК).

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате прохождения защиты ВКР

Универсальные компетенции:

- **УК-1.** Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий.
- **УК-2.** Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.
- **УК-3.** Способен организовывать и руководить работой команды, выработывая командную стратегию для достижения поставленной цели.
- **УК-4.** Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия.
- **УК-5.** Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия.
- **УК-6.** Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.

Общепрофессиональные компетенции:

- **ОПК-1.** Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода

- **ОПК-2.** Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения
- **ОПК-3.** Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи
- **ОПК-4.** Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу
- **ОПК-5.** Способен осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования

Профессиональные компетенции:

- **ПК-1.** Способен создавать сложные комплексные художественные и цифровые проекты; находить креативные решения цифровых продуктов; вырабатывать оригинальный подход с выраженным авторским мировоззрением к проектам различного назначения и большой социальной значимости; прогнозировать и формировать парадигму цифрового дизайна ближайшего будущего.
- **ПК-2.** Способен проводить прикладные экспериментальные исследования и изыскания в области цифровых технологий дизайна; определять перспективные направления развития дизайна; осваивать и использовать цифровые технологии в своей творческой проектной деятельности.
- **ПК-3.** Способен применять экономические знания и инструменты в прикладной деятельности в области цифрового дизайна; оформлять комплекс проектной и финансовой расчётной документации; создавать бизнес-план проекта в области дизайна.
- **ПК-4.** Способен осуществлять разработки цифрового продукта; планировать и организовать производственный процесс прототипа цифрового продукта в студии, контролировать точность исполнения проекта, качество производства работ, реализацию проекта в целом.
- **ПК-5.** Способен осуществлять оценку качества дизайна и собственно цифровой продукции; давать профессиональный анализ объектов цифрового дизайна.

В результате освоения программы ГИА (защиты ВКР) обучающийся должен:

Знать:

- Приёмы обобщения и систематизации в работе с информацией;
- Основные источники информации в различных сферах жизни и профессиональной деятельности;
- Принципы оценки идей, решений, концепций применительно к поставленной задаче;
- Общую структуру концепции реализуемого проекта;
- Типовые задачи в реализации проекта;
- Методику SWOT-анализа;
- Методику определения требуемых ресурсов для реализации проекта;
- Принципы планирования действий применительно к поставленным задачам;
- Формы представления проекта заинтересованным сторонам и «заказчикам»
- Принципы и методы эффективной командной работы в креативной среде творческой профессии;

- Понимает правила стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели;
- Особенности основных функциональных стилей русского языка;
- Иностраный язык / языки: лексику общего и профессионального характера;
- Принятую в международном дизайнерском и художественном сообществе профессиональную терминологию;
- Типологию форм речевой и текстовой коммуникации в профессиональной сфере;
- Специфику этнокультурных особенностей народов России;
- Основные черты визуальной культуры народов России
- Критерии приоритетности последовательности действий в работе по специальности;
- Критерии оценки достижений в профессиональной деятельности;
- Актуальные тренды современного искусства и дизайна;
- Ведущие школы, персоналии, произведения искусства и дизайна современного периода;
- Источники научной информации, специализированную периодическую и научную литературу в контексте собственных исследований;
- Методы научного исследования в практической работе в области дизайна;
- Особенности предпроектного и проектного исследования в проектной деятельности в дизайне;
- Методику планирования и осуществления предпроектного и проектного исследования;
- График проведения научных мероприятий в области профессиональной сферы деятельности;
- Значение методически правильной организации эскизирования, этапы, стадии и виды эскизирования;
- Классификацию эскизной работы по видам решаемых задач;
- Художественные, технические и иные выразительные средства дизайна;
- Критерии принятия и отбора образных решений в проектной творческой деятельности;
- Основные виды и типы дизайн-объектов в области специализации дизайна;
- Специфику каждого из типов произведения дизайна по специализации;
- Требования к различным стадиям проектирования;
- Основы конструирования в промышленном производстве;
- Нормы оформления рабочей документации для производства;
- Осведомлён о ключевых творческих и профессиональных мероприятиях профессиональной сферы;
- Знает формы и регламенты проведения выставок, конкурсов, фестивалей и других профессиональных творческих мероприятий;
- Базовые понятия и принципы прикладной психологии и педагогики;
- Понимает специфику психофизиологических особенностей учащихся различного возраста;
- Основы ораторского мастерства;
- Принципы мотивации обучающихся к профессиональной деятельности в дизайне
- Принципы изложения и трансляции учебной информации обучающимся;
- Методики передачи профессиональных знаний, умений, навыков в искусстве и дизайне;
- Методику подачи профессиональной информации в педагогической деятельности;
- Методы планирования образовательных процессов;
- Методику разработки образовательной программы;

Уметь:

- Проводить анализ поставленной задачи;
- Систематизировать полученную информацию;
- Сформулировать точный запрос на получение необходимой информации;

- Применять критерии оценки информации;
- Определяет круг задач в рамках поставленной цели;
- Формулирует взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели;
- Определять в рамках поставленных задач по проекту имеющиеся ресурсы и ограничения;
- Проводить SWOT-анализ проекта;
- Выбирать и оптимизировать ресурсы для решения задач;
- Оформлять проект в необходимом формате согласно целеназначению и требованиям сложившихся нормативных и профессиональных стандартов
- Выстраивать и поддерживать иерархию отношений в командной работе
- Согласовывает с членами коллектива план последовательных шагов для достижения поставленной цели;
- Толерантно воспринимать социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия при работе в команде;
- Применять различные стилевые формы русского языка согласно сложившимся речевым нормам;
- Вести основные типы диалога, соблюдая нормы речевого этикета.
- Понимать содержание различного типа профессиональных текстов по искусству и дизайну на иностранном языке;
- Выстраивать диалог в межличностном общении, находить способы донести свою мысль до контрагента;
- Толерантно воспринимать социальные, этнические, конфессиональные различия взаимодействия; особенности межкультурных коммуникаций;
- Выявлять художественное содержание произведений искусства национальной культуры
- Планировать свои действия в длительном периоде;
- Использовать механизм оценки событий и действий в своей деятельности;
- Находить достоверную информацию по профессиональным вопросам современного искусства и дизайна;
- Проводить анализ произведений искусства и дизайна по искусствоведческим и морфологическим аспектам;
- Разбираться в контексте современного изобразительного искусства и дизайна;
- Работать в современной парадигме дизайна технологически, стилистически, содержательно;
- Работать с источниками научной информации;
- Производить отбор наиболее целесообразных методов исследования в своей работе;
- Проводить предпроектные изыскания и проектные исследования в дизайн-проекте;
- Корректно оформить заявку для участия в научном мероприятии;
- Оформляет результаты исследований в форме научных докладов, статей, публикаций;
- Организовать творческую работу методически правильно, с соблюдением приёмов и форм художественного эскизирования в рамках концепции;
- Ставить самостоятельно творческие задачи в проектной деятельности дизайнера;
- Выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики в рамках концепции;
- Рассматривать проектную работу в комплексе различных аспектов творческих и технологических задач согласно техническому заданию;
- Оформлять проектные решения должным образом согласно стадии и целеназначению эскизов, чертежей и проектных решений;
- Находить информацию по мероприятиям профессиональной сферы;
- Планировать свое участие в мероприятиях профессиональной сферы;

- Выстраивать коммуникацию с обучающимися на основе педагогических принципов;
- Мотивировать обучающихся к профессиональной деятельности в искусстве и дизайне;
- Осуществляет взаимодействие с людьми в коллективе;
- Структурирует информацию, подаёт её логично, системно и на доступном возрасте обучающихся уровне;

Владеть:

- Выстраивать информационные факторы по приоритетности влияния на решение задачи;
- Совокупностью навыков в поиске информации применительно к поставленной задаче;
- Общим системным видением реализации проекта;
- Критериями оценки проекта;
- Навыками корректировки решений на основе анализа;
- Прогнозирует ожидаемые результаты решения проектных задач;
- Разрабатывает план действий по решению поставленных задач.
- Перспективным видением развития проекта в дальнейшем, способами его совершенствования;
- Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории.
- Выстраивает эффективное взаимодействие со всеми участниками коллектива с учетом ответственности за свои действия;
- Осуществляет функции лидера в командной работе над проектом.
- Находить компромиссы в совместной работе в коллективе;
- Достаточным по объёму лексиконом для выражения сложных профессиональных проблем и взаимоотношений;
- Использует жанры устной и письменной речи в разных коммуникативных ситуациях профессионально-делового общения.
- Навыками профессионального монолога и диалога на иностранном языке;
- Навыками устной дискуссии на иностранном языке, обоснования и защиты своей точки зрения;
- Интеграцией текста и визуального контента в продуктах профессиональной деятельности.
- Демонстрирует уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп;
- Навыками применения элементов культурного кода, художественного языка и традиционных мотивов визуальной культуры в творческой работе по специальности
- Приёмами организации собственной работы в контексте приоритетности наиболее важных действий.
- Опытном применении объективного оценочного аппарата в своей деятельности
- Классифицирует произведения современного дизайна по различным критериям;
- Основные центры и школы современного дизайна в России и в мире;
- Основные особенности современных школ и центров развития дизайна;
- Синтезирует особый творческий подход к производству дизайна на основе национальных традиций в сочетании с современным художественным языком и содержанием;
- Интегрирует современные технологии дизайна в собственное творчество;
- Развивает в своем творчестве теорию и практику дизайн-проектирования
- Навыками использования современных научных концепций для повышения собственного профессионального уровня в творческой и исследовательской работе
- Навыками проведения научно-практических, технологических, культурологических исследований в профессиональной деятельности;

- Использовать результаты исследований -для формулировки концепции произведения дизайна;
- Представляет свои исследовательские работы на научных публичных мероприятиях;
- Синтезирует комплексное видение научных исследований в развитие научной темы.
- Производит эскизирование на поставленную задачу;
- Художественной проектной графикой, соответствующей творческим задачам
- Навыками передачи образности объекта дизайна художественными средствами
- Осуществлять отбор технических и выразительных средств оптимальным образом к поставленной задаче;
- Применять критерии принятия и отбора дизайн-решений в творческой профессиональной деятельности;
- Развитым композиционным мышлением, навыками поиска оптимального варианта из разработанных;
- Синтезировать набор возможных художественных решений в производстве дизайна, отвечающих поставленным задачам;
- Разрабатывает технологически отработанные образцы, прототипы, действующие модели дизайн-объектов;
- Выпускает готовые комплекты рабочей документации для производства.
- Целным временным видением событий профессиональной сферы, цикличности мероприятий, их значимости и профессионального «веса»
- Навыками оформления заявок, резюме, форм для участия в мероприятиях профессиональной сферы как наблюдатель и участник;
- Создает инновационные экспериментальные произведения для участия в профессиональных конкурсных мероприятиях
- Инструментами анализа и оценки личностной характеристики обучающихся;
- Анализирует учебные действия обучающихся;
- Ориентироваться в методиках преподавания профессиональных дисциплин в искусстве и дизайне;
- Излагать и транслировать методические основы художественной и проектной творческой деятельности;
- Излагать основы теории и практики мирового и отечественного искусства, а также основные творческие концепции направлений современного дизайна;
- Способен разработать план проведения занятия с обучающимися различного уровня компетенций и возраста в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования;
- Способен выявлять актуальную проблематику в области дизайна применительно к социальным и культурным условиям в современном обществе
- Способен создавать сложные комплексные и междисциплинарные проекты в области дизайна по острым запросам современности
- Владеет на профессиональном уровне инструментарием дизайнера, использует его для решения стандартных задач и закрытых проблем
- Использует в творческой проектной деятельности формы и инструменты научного исследования, смежных видов искусства и дизайна
- Способен находить оригинальное решение открытых и перспективных проблем в дизайне
- Оформляет проектные решения установленным в отрасли образом, с соблюдением проектных норм, требованиями ГОСТ, СНИП и других нормативных документов
- Способен проводить теоретические, прикладные и научно-практические исследования в профессиональной области; оформлять результаты исследований и использовать практической и творческой работе.

- Осуществляет мониторинг перспективных научных исследований в области специализации. Следит за развитием технологий в области дизайна и искусства; актуализирует собственные знания и навыки в практической деятельности
- Применяет новые продукты и инновационные технологии дизайна, обновляет свою технологическую базу
- Способен проводить экспериментальную работу по использованию инновационных технологий в дизайн-проекте
- Оформляет результаты инновационной исследовательской и технологической деятельности установленным образом для проектных, научных работ, патентов, регистрации авторского права и т.п.
- Обладает навыками создания ресурсных и сметных расчётов, перечня работ, планов-графиков проектирования и производственного цикла работ по реализации дизайн-проекта
- Обладает актуальными знаниями современных материалов, технологий, применяемых в отраслях экономики, связанных со сферами деятельности дизайнеров
- Обладает актуальными знаниями ценообразования материалов, готовых продуктов, стоимости работ и проектирования в области своей профессиональной деятельности
- Способен разработать бизнес-проект, бизнес-план в контексте своей профессиональной деятельности
- Обладает навыками создания конструктивных, технологических разработок в дизайне
- Обладает навыками профессиональной коммуникации с Заказчиком, коллегами по авторскому коллективу и со специалистами производственного цикла
- Разрабатывает полный комплекс технической и рабочей документации по проекту для реализации в материале
- Способен передать рабочую документацию изделия для внедрения на производство
- Способен самостоятельно выполнять часть работ производственного цикла в материале в процессе производственных исполнительских работ
- Способен планировать собственную работу по проектированию, руководить производством проектных работ авторского коллектива
- Способен осуществлять авторский надзор над производственным циклом дизайн-проекта лично и в составе авторского коллектива
- Владеет критериями и технологиями оценки качества производственных работ, использует их в профессиональной деятельности
- Владеет критериями и технологиями оценки качества проектных решений в дизайне, использует их в профессиональной деятельности
- Способен оценивать общую эстетику объекта дизайна, определять его принадлежность к историческому периоду, стилистике, культурному и функциональному контексту
- Способен осуществлять искусствоведческий анализ дизайн-проекта и собственно объекта дизайна
- Способен осуществлять профессиональную оценку дизайн-проекта в целом, его элементов, деталей; а также существующих и реализованных объектов дизайна

4. Формы проведения защиты ВКР

Защита Выпускной квалификационной работы (ВКР) представляет собой публичную презентацию и защиту дипломного проекта, включающую демонстрацию визуальной части проекта, устный доклад дипломанта, разъясняющий суть выполненной работы, авторский подход к теме, основные выводы проектного исследования, защиту своих проектных и дизайнерских решений.

Члены ГЭК проводят опрос дипломанта, задают вопросы по проекту, производят оценку проекта в целом и его деталей, выявляя степень знаний и профессиональных навыков защищающегося.

5. Общая трудоемкость защиты ВКР составляет:

- подготовка к защите и защита Выпускной квалификационной работы (ВКР) – 6 зачётных единиц, 216 академических часов

6. Структура, содержание и ФОС ГИА

Выпускная квалификационная работа

Выпускная квалификационная работа (ВКР) представляет собой выполненную обучающимся (или несколькими обучающимися совместно) практическую работу (проект), демонстрирующую уровень подготовленности выпускника к самостоятельной профессиональной деятельности.

Тема ВКР должна иметь важное общественное, социальное, культурное значение для современного российского общества в целом, для определенных широких социальных групп, для организаций, играющих значимую гуманитарную, социальную, культурную роль в жизни современной России. Дипломный проект ВКР выполняется по техническому заданию на проектирование от Заказчика – организации, имеющей договор о сотрудничестве с МГИК.

Также ВКР может представлять собой проект-исследование или проект-концепцию, не имеющий Заказчика, выполненный в целях творческого, конкурсного, социального или культурного интереса. В этом случае тема и техническое задание на проектирование разрабатываются дипломником под контролем научного руководителя ВКР.

Содержание, объём, способ презентации дипломного проекта ВКР определяется спецификой темы и техническим заданием на проектирование.

ВКР состоит из следующих обязательных элементов, представляемых к защите:

- Графическая часть ВКР – дипломный проект, представляющий собой презентацию основных визуальных решений проекта на стенде (планшете, щите, листе) крупного формата;
- Текстовая часть ВКР, представляющая собой – научно-практическое проектное исследование по теме дипломного проекта.

ВКР может при необходимости и согласно теме проекта включать и другие проектные материалы, например:

- Макеты, прототипы, промышленные образцы проектируемых изделий;
- Фото-, Видео-презентации, ролики, фильмы;
- Полиграфические издания, сопровождающие и презентующие проект.

Фонд оценочных средств ГИА

В фонд оценочных средств по программе ВКР включены:

- примерные темы дипломного проектирования;
- примерная структура проектного исследования;
- критерии оценки защиты дипломного проекта ВКР выпускником в процессе публичной защиты.

Подробная информация находится в РП ГИА, входящей в комплекс ОПОП ВО по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, профиля Цифровой Дизайн.